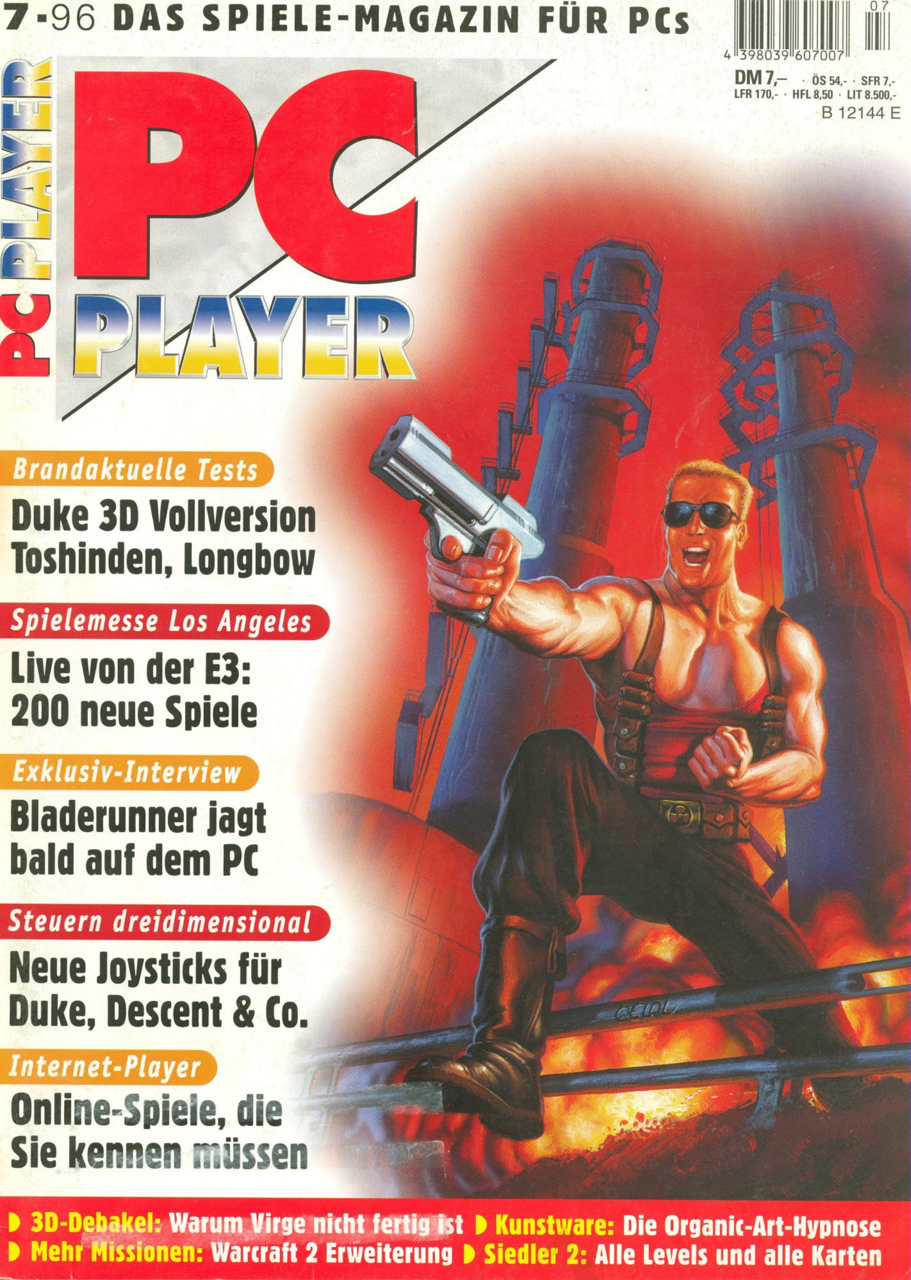

7-96 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs
4 398039 607007 07
DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 8.500,-
B 12144 E
PC PLAYER
PC PLAYER
Brandaktuelle Tests
Duke 3D Vollversion
Toshinden, Longbow
Spielemesse Los Angeles
Live von der E3:
200 neue Spiele
Exklusiv-Interview
Bladerunner jagt
bald auf dem PC
Steuern dreidimensional
Neue Joysticks für
Duke, Descent & Co.
Internet-Player
Online-Spiele, die
Sie kennen müssen
3D-Debakel: Warum Virge nicht fertig ist
Kunstware: Die Organic-Art-Hypnose
Mehr Missionen: Warcraft 2 Erweiterung
Siedler 2: Alle Levels und alle Karten

Unheimlicher Schwund und dicke Messen

Diesen Monat bewegen unsere Leser sicherlich zwei große Fragen: Wo ist der Stanglnator? Wo sind die ganzen Spieletests?

Florian Stangl, zwei Jahre lang Simulations-Meister und Heavy-Guitarman der PC Player, hat sich beruflich neuen Pfaden zugewandt. Als Pressesprecher von Electronic Arts versucht er jetzt, uns zu guten Wertungen zu überreden. Viel Glück und Spaß, Flo! Nächsten Monat werden wir unser Redaktionsteam daher gewaltig verstärken: Auf dieser Seite präsentieren wir Ihnen dann gleich drei neue Mitarbeiter, die PC Player noch besser machen werden.

Da wären noch die Spieletests: Das Sommerloch brach früher und heftiger als erwartet über uns herein. So sieht es diesen Monat mit testbarer Software übel aus. Klar, »Duke Nukem 3D« ist endlich da und die Hubschraubersimulation »AH-64 Longbow« von Origin kann auch beeindrucken, aber ansonsten herrscht nahezu gähnende Leere in den Regalen. Nicht einmal die neue Version von »Formula One Grand Prix 2« (zu Redaktionsschluß war immer noch Ende Juni als Veröffentlichungstermin angepeilt) wollte sich in unserem Büro blicken lassen. Intensives Abklappern amerikanischer Läden von US-Korrespondent Heinrich Lenhardt und dem E3-Besuchsteam ließ ebenfalls wenig Freude aufkommen.

Doch die Software-Quellen sind nur vorübergehend versiegt: Die Messe »E3« in Los Angeles zeigte mehr Neuankündigungen für den PC als je eine Spielemesse zuvor. Selbst nachdem wir alle Spiele, die schon auf der ECTS in London gezeigt wurden, herausrechneten, blieben insgesamt knapp zwanzig Seiten Infos von der Super-Show übrig. Ab Seite 86 geht es los mit dem E3-Bericht.

Nach dem WWW-Server ist nun auch unser interaktives Forum auf CompuServe zugänglich. Mit GO PCPLAYER können Sie dort mit der Redaktion über aktuelle Themen diskutieren, Spieletips austauschen und einiges an Demos downloaden. Mehr zu diesem neuesten Unternehmen unserer Redaktion gibt es auf Seite 84.

Freuen Sie sich mit mir auf den nächsten Monat mit verstärktem Team und noch mehr Kompetenz,

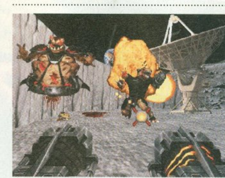
Viel Spaß beim Lesen,

Boris Schneider



Die größte **Spielemesse** aller Zeiten: Von der E3 in Los Angeles brachte unser Team auch den längsten Messebericht mit.

86



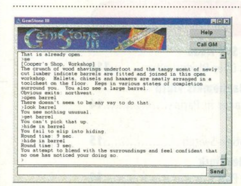

Duke ist da! Seit Januar warten Spielefreaks auf der ganzen Welt auf die Vollversion von Duke Nukem 3D. Wir haben auch den Editor unter die Lupe genommen.

30




AH-64D Longbow bietet durchgehende SVGA-Grafik und die umfangreichste Tastaturbelegung, seit es Simulationen gibt.

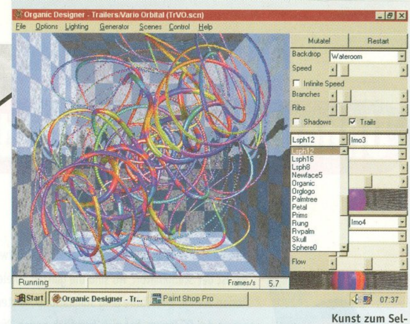
40



Nie wieder Computergegner: Online finden Sie tausende von Spiel-Kameraden auf der ganzen Welt.

118





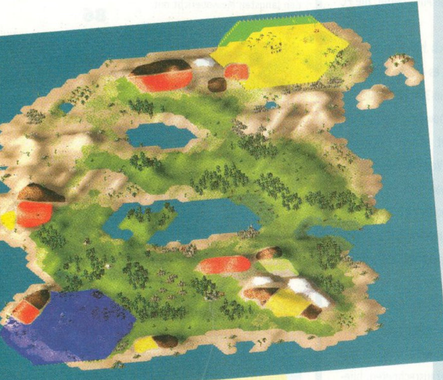
Kunst zum Selbermachen: »Organic Art« zaubert aus einer Handvoll Formeln faszinierende Computer-Animationen auf den PC.

126



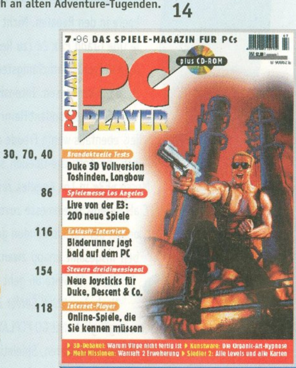
Ein Amerikaner in Paris, ein geheimnisvoller Kult und jede Menge Puzzles: »Baphomets Fluch« orientiert sich an alten Adventure-Tugenden.

14



Siedeln wird einfach. Zumindest, wenn Sie unsere Karten zu »Siedler 2« benutzen. Dann wissen Sie schon vorher, wo es Erze und Erzfeinde gibt.

170



30, 70, 40
86
116
154
118

Aktuell

Interview: Syd Mead
Erste Infos über Bladerunner 116

Preview: Baphomets Fluch
Ein Amerikaner in Paris 14

AlfaTwin
Der Auto-Stick-Switch 15

Preview: Deadlock
Planetares Patt 16

Hitparaden 20

E3: Electronic Entertainment Expo
Die Mega-Messe in Los Angeles 86



Software

Online-Special
Spielen im Internet 118

Test: Organic Art
Mutation in Echtzeit 126

Test: Print Shop & Print House
Unter Hochdruck 130

Bizarre Anwendung:
Liebestöter 132

Neue Shareware:
Schöner Malen 128

PC Player online:
www.pcplayer.de 84

Bug-Report 134

Technik Treff 192

Hall of Fame:
FIFA Soccer, Theme Park 82
Magic Carpet, Little Big Adventure ...83

Hardware

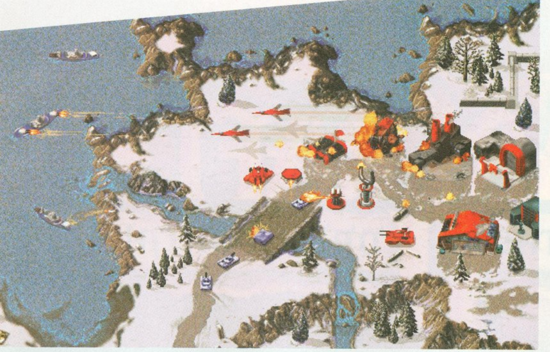
Grafikkarten mit S3-Virge
Warten auf Virge 156

Test: Wingman Warrior
Kriegers Knüppel 154

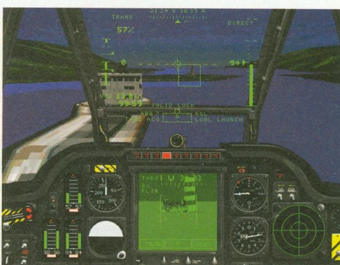
Test: Spaceball Avenger
3D zum Kugeln 158

Test: Thunderbird
Küken für Fluganfänger 160

Keine Panik: VESA Treiber
So wird SVGA schneller 136



Roter Alarm! Neue Spiele gesichtet! Neben »Red Alert« haben wir über 200 andere Top-Titel in unserem Messebericht von der E3 untergebracht. 86



Jane, die zweite: Electronic Arts Hubschrauber-Simulation »AH-64D Longbow« bietet neue Technik und verblüffende Spieltiefe. 40





Simple, Hot and Deep: »Return Fire« sieht auf den ersten Blick viel zu einfach aus, macht nach kurzer Zeit aber süchtig. 78

Die Kugel für den 3D-Fanatiker: Der Spaceball ist ein ungewöhnliches, aber praktisches Steuergerät für Spiele. 158



Duke is here! Die Vollversion des neuen 3D-Action-Königs testen wir ab Seite 30



Nichts kaufen, nur einloggen: PC Player zeigt Ihnen die heißen Online-Spiele in Mailboxen, Internet und kommerziellen Online-Diensten. 118

Specials

Duke Nukem 3D
Der Test 30
Der Editor 36
AH-64D Longbow
Der Test 40
Der Vergleich 44

Spiele-Tests

AH-64D Longbow 40
Battle Arena Toshinden 70
Chaos Overlords 48
Cyril Cyberpunk 74
Deadline 72
Duke Nukem 3D 30
Judge Dredd 76
Lemmings 95 69
Return Fire 78
Space Hulk 2 50
Urban Runner 80
Warcraft 2 Expansion 46
Witchaven 2 38

Tips & Tricks

Anvil of Dawn (Cheat) 191
Anvil of Dawn, Teil 3 182
Assault Rigs 191
Die Fugger 2 191
Fantasy General, Teil 2 162
Johnny Bazookatone 191
Siedler 2 170
Tyrian 191
Warhammer 191
Zork: Nemesis, Teil 2 176

Rubriken

CD-ROM-Inhalt 10
Editorial 5
Finale 100
Hotlines 18
Impressum 20
Inserentenverzeichnis 198
Leserbriefe 196
PC Player Index 27
So werten wir 24
Vorschau 199

WarCraft II
Beyond the Dark Portal


2 x 12 neue Szenarien


Neue Heldenfiguren

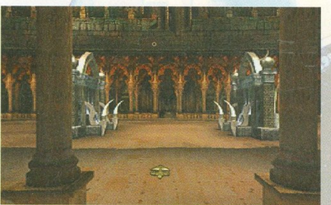

50 Mehrspieler-Karten


Neue 3D-Animationen

Die Allianz von Lordaeron siegt, doch der dämonische Ner´zhul errichtet das Dunkle Portal wieder und entwendet ein magisches Buch von ungeheurer Zauberkraft. Damit kann er bald Azeroth und viele weitere Länder erobern. Um dieses Unheil abzuwenden, müssen die Menschen zum ersten Mal überhaupt in die sumpfige Welt der Orcs eindringen – jenseits des Dunklen Portals ...

Benötigt Vollversion von WarCraft II

CD-INHALT



»Zork: Nemesis« ist nach dem etwas lauen Vorgänger »Zork: Zero« wieder ein erfreulich knackiges Adventure mit ansprechender Präsentation. Die Demo starten Sie unter Windows 95 mit dem »PC Player AutoRunner«.



Konsolenspiele unter Windows 95: Sega wagt den Schritt und bringt nach und nach einige Spiele für den PC heraus. Die Demo von »Comix Zone« starten Sie am besten über den »PC Player Autorunner«.



Ist er nicht süß: Der Stahlfresser »Duke Nukem« hat auch mal klein angefangen. In dem ersten und zweiten Teil fristet er sein Leben noch in einem zweidimensionalen Jump-and-Run-Spiel.

Spielbare Demos

Comix Zone
Windows 95 — über »PC Player AutoRunner« installieren

Congo
Windows — über »PC Player AutoRunner« installieren

Cyril Cyberpunk
DOS, 12 MByte — \DEMOS\CYRIL\GO.BAT

Das Rätsel des Master Lu
DOS, 30 MByte — \DEMOS\MASTERLU\GO.BAT

Duke Nukem
DOS, 1 MByte — \DEMOS\DUKE\GO.BAT

Duke Nukem 2
DOS, 4 MByte — \DEMOS\DUKE2\GO.BAT

Gearheads
Windows — über »PC Player AutoRunner« installieren

Zork: Nemesis
Windows 95, installiert Direct-X — über »PC Player AutoRunner« installieren

Windows-Magazin

Multimedia Leserbriefe	**6:37**
Testplayer: Duke Nukem 3D	**5:57**

Patches

Civilization 2
Patch auf Version 1.11 — \PATCHES\CIV2111
Patch für deutsche Texte — \PATCHES\CIV2GER
Patch auf deutsche Version 1.11 — \PATCHES\CIV2P11G

EF-2000
Patch auf Version 2.02 — \PATCHES\EF2000

PC Player CD 5/96
Patch für Magazin-Programm — \PATCHES\PCPL0596

Die Siedler 2
Patch auf Version 1.02 — \PATCHES\SIEDLER2

Pro Pinball: The Web
Patch auf Version 1.40k mit neuen Grafiken — \PATCHES\WEB140KB
Patch auf Version 1.40k ohne Grafiken — \PATCHES\WEB140KS

Programme

CDT 1.15
CD-ROM-Tool — \PROGRAMM\CDTOOLS

DCC 4.1
PC-Player-Version des DOS-Dateiprogramms — \PROGRAMM\DCC41PCP

ISA Configuration Utility 1.43
Plug-n-Play-Programm für PCs ohne Plug-n-Play-BIOS — \PROGRAMM\ICU

Game Wizard 3.0
Spiele-Utilitie — \PROGRAMM\GAMEWIZ

Neosoft Icon Editor 1.1
Icon-Editor für Windows — \PROGRAMM\NEOSOFT\ICONEDIT

Neosoft Neobook 2.1g
Autoren-System — \PROGRAMM\NEOSOFT\NEOBOOK

Neosoft Neobook Professional 2.1g
Autoren-System — \PROGRAMM\NEOSOFT\NEOBOOK.PRF
(damit wird DOS-System der PC-Player-CD erzeugt)

Neosoft Neopaint 3.2a
DOS-Malprogramm — \PROGRAMM\NEOSOFT\NEOPAINT

Neosoft Neoshow Pro 2.6f
Präsentationsprogramm für DOS — \PROGRAMM\NEOSOFT\NEOSHOW

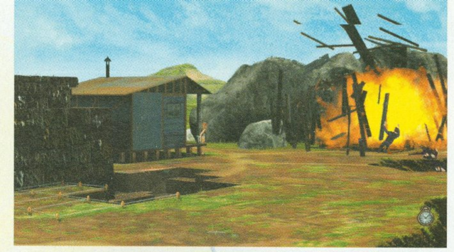
Neosoft Phantom Screen 1.3b
Screen-Saver für DOS — \PROGRAMM\NEOSOFT\PHANTOM



Neosoft Quick Menu III 3.1b	
Icon-Menüsystem für DOS	\PROGRAMM\NEOSOFT\QUICKMEN
Neosoft Viewer 1.1a	
Bildbetrachter unter Windows	\PROGRAMM\NEOSOFT\VIEWER
Grafik-Benchmarks	
3D-Bench, VIDSPEED und andere	\PROGRAMM\VGABENCH
nVidia-Grafikkarte	
Testprogramm für PCI-Bus	\PROGRAMM\NVIDIA
Organic Arts	
Hübscher Bildschirmschoner	über »PC Player AutoRunner« installieren
PCXDUMP 9.3	
Capture-Programm	\PROGRAMM\PCXDUMP
PICEM 3.2	
Bildbetrachter	\PROGRAMM\PICEM
Print Shop Pro	
Druckprogramm für Windows	über »PC Player AutoRunner« installieren
Teamchef Tutor	
Programm für den Wettbewerb	über »PC Player AutoRunner« installieren

Hilfen für Spieler

DatenPlayer Deluxe	
Testdatenbank	über »PC Player AutoRunner« starten
KartenPlayer: Die Siedler 2	
Alle Karten der Szenarien mit Rohstoff-Vorkommen	über »PC Player AutoRunner« starten
Warcraft 2	
Neue Szenarien	\TIPS\WAR2\GO.BAT



Kabuum! Inzwischen darf sich Forscher Ripley auch komplett in Deutsch am »Rätsel des Master Lu« die Zähne ausbeißen. Eine spielbare Demo der deutschen Version finden Sie auf dieser CD.



Eigentlich ganz einfach: Bei »Gearheads« müssen Sie Ihre Aufziehfiguren einfach nur auf die andere Seite schicken. Zu dumm, daß der Computer-Gegner ebenfalls Figuren losmarschieren läßt. Die Demo installieren Sie am einfachsten mit dem »PC Player AutoRunner«.

WETTBEWERB: TEAMCHEF

Diesen Monat gibt es mit unserer CD sogar etwas zu gewinnen. Installieren Sie das Teamchef-Programm von unserer CD, indem Sie den »PC Player AutoRunner« starten (AUTORUN.EXE) und auf die Taste »Teamchef Tutor« klicken. Starten Sie dann das Programm und wählen Sie den »Wettbewerbsmodus«. Jetzt heißt es aufgepaßt: Der Tutor stellt Ihnen 20 Fragen zum Thema Fußball.
Speichern Sie die Datei TCSCORE.TCC nach der Befragung auf einer Diskette und schicken Sie diese, versehen mit Namen und Absender an unseren Verlag. Stichwort: »Teamchef-Wettbewerb«. Der beste Manager kann sich gleich im Motorsport üben, denn er gewinnt das Spiel »Grand Prix Manager«. Für den zweiten bis fünften Platz gibt es T-Shirt. Einsendeschluß ist der 9. Juli 1996. Der Rechtsweg ist wie üblich ausgeschlossen.
Weitere Infos erhalten Sie, wenn Sie im AutoRunner auf die Taste »Informationen« klicken.
Viel Spaß beim Manager-Training!



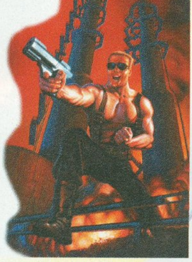


Mitraten und gewinnen: Wer beim Teamchef-Wettbewerb gut ist, kann sich gleich auch im Motorsport üben. Zu gewinnen gibt es den »Grand Prix Manager«.

SO BENUTZEN SIE DAS CD-ROM

Alle DOS-Demos starten Sie am besten von unserem DOS-Menüprogramm aus. Wechseln Sie von DOS aus auf das Laufwerk der CD und tippen Sie START. Die Demos erreichen Sie, wenn Sie auf die Taste »DEMOS« klicken. In diesem DOS-Programm finden Sie außerdem Hinweise auf die Shareware-Programme, die Patches und die Spielstände, die wir auf dieser Ausgabe der CD veröffentlicht haben.
Spiele-Demos für Windows 3.1 oder Windows 95 starten Sie am besten von unserem »PC Player AutoRunner« aus. Unter Windows 3.1 müssen Sie dazu das Programm »AUTORUN« starten. Unter Windows 95 startet dieses normalerweise automatisch, wenn Sie die CD einlegen. Mit diesem Mini-Menü starten Sie auch unser Magazin-Programm mit den Multimedia-Leserbriefen, sowie unsere Spiele-Datenbank »Datenplayer«. Weitere aktuelle Informationen finden Sie außerdem, wenn Sie im »PC Player AutoRunner« auf »Lies Mich!« klicken.
Bei Probleme mit der CD können Sie Anfragen an folgende E-Mail-Adresse richten

cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com
oder per Post oder FAX direkt an den Verlag.



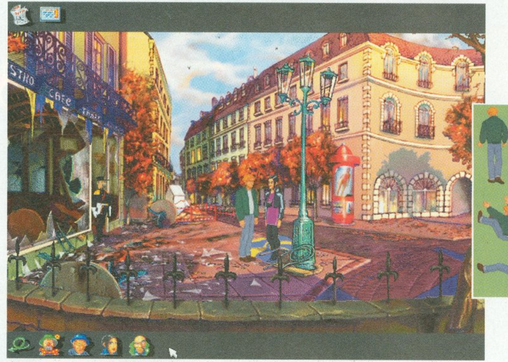
Wie immer auf der CD: Unser Magazin-Programm mit dem Redaktions-Video »Multimedia Leserbriefe«. Außerdem haben wir die Vollversion von »Duke Nukem 3D« ausgiebig im Netzwerk gespielt.

- Multiplayer-Spannung beim Erkunden von Dungeons mit- und gegeneinander
- Spielen Sie direkt über das Internet
- Zufallsgenerierte Unterwelt-Labyrinthe in bestechender SVGA-Grafik
- Speziell für Windows 95 entwickelt

Stärke, Intellekt und Zauberkraft – drei unabdingbare Voraussetzungen, wenn Sie es mit Diablo aufnehmen wollen, dem personifizierten Inbegriff des Bösen. Doch bevor Sie ihm gegenüberstehen können, haben Sie erst einmal eine finstere Unterwelt zu durchqueren, wo Ihnen sprichwörtlich die Hölle heiß gemacht wird!

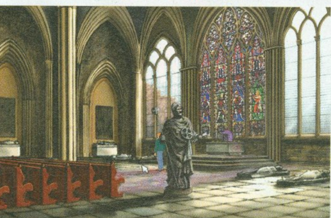
EIN AMERIKANER IN PARIS

Wer sich Revolution Software nennt, hat besser was Neues zu bieten. Die kecken Briten verbinden Adventure-Tradition mit einzigartigen technischen Tricks.



Kurz nach der Explosion: Nur Reporterin Nico ist an der Geschichte mit dem Clown interessiert.

George Stobbard fühlt sich in Paris nicht so richtig wohl. Als Amerikaner scheint ihn hier jeder mit bösen Blicken anzusehen. Selbst das Anbandeln mit der Kellnerin im kleinen Straßencafe gelingt nicht so recht – nach ein paar Worten widmet sie sich gelangweilt einem weiteren Kunden. Aber Paris bietet neben der Liebe auch noch andere Formen des Entertainment, beispielsweise einen Straßenclown, der mit einem Akkordeon an George vorbei in das Cafe latscht. Plötzlich passiert, was in keinem Reiseführer steht: Der Clown verläßt mit einer Aktentasche fluchtartig das Lokal, das liegengebliebene Akkordeon entpuppt sich hingegen als hochexplosiv.



Liegt in dieser Kirche das Geheimnis der Templer begraben?

Unser Held überlebt die Explosion unverletzt (dank eines Sonnenschirms), aber wird kurz darauf verständlicherweise von der Polizei genervt. Die Geschichte mit dem Clown nimmt ihm allerdings kaum jemand ab. Zum Glück ist da die Reporterin Nico, immer hungrig nach einer Sensations-Story – aber sie will auch nur die Geschichte und nicht George. Statt nach diesem Erlebnis ein Rückflugticket in die USA zu kaufen, bleibt Stobbard trotzdem am Ball. Er findet heraus, daß der Clown dem Attentats-Opfer eine Aktentasche gestohlen hat, und in der liegt angeblich ein mittelalterliches Schriftstück von ungeheurer Bedeutung. Die Ritter des Tempelordens, die während der Kreuzzüge zu großer Macht gelangt waren, scheinen dahinter zu stecken. Nur – dieser Orden wurde mit Mann und Maus vor über sechshundert Jahren ausgerottet.

Hier ist der Stoff, den man für ein knackiges Abenteuer braucht: ein archäologisches Rätsel, ein fieser Geheimbund mit Welt-Übernahme-Plänen, ein unfreiwilliger Held und faszinierende Locations rund um den Globus. Insofern ist Revolution Software mit seinem neuen Adventure »Baphomets Fluch« schon mal auf der Haben-Seite. Doch die gute Story nimmt schnell den zweiten Platz ein, wenn die technischen Neuerungen im Spiel vorgeführt werden.

Baphomets Fluch verwendet durchgehend Super-VGA-Grafik für alle Spielszenen und Zwischensequenzen. Die Hintergründe sind alle auf Papier gezeichnet, dann gescannt und im Rechner digital bemalt worden. Ähnlich ging ein Team von Zeichentrick-Animatoren für die Sprites vor. Allein für den Helden gibt es über tausend Animationsphasen, die je nach Aktion von der CD aufgerufen werden. Die auf den Standbildern

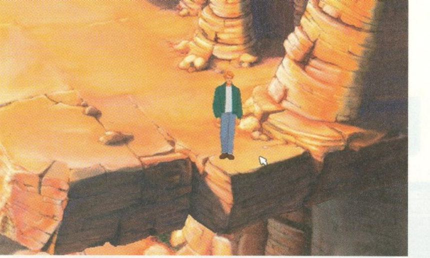
BAPHOMET – FACTS

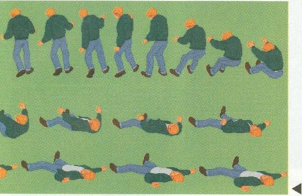
- **Hersteller:** Revolution Software
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** September '96
- **Besonderheiten:** Super-VGA-Adventure mit Parallax-Scrolling, gleichzeitig in Deutsch und Englisch.

DIE RITTER DES TEMPELORDENS

Hewlett Paine erhält 1116 (am Ende des ersten Kreuzzugs) eine Audienz am Hofe des Königs von Jerusalem und erzählt ihm, daß er einen Orden gründen will, um Jerusalem gegen die Moslems zu beschützen. Er erhält sein gewünschtes Stück Land oberhalb des Tempels von Salomon für die Quartiere seines Ordens. Dort wird etwa sechs Jahre lang gegraben und etwas geheimnisvolles gefunden – vielleicht die Bundeslade, die man angeblich unterhalb des Tempels versteckte, als Jerusalem in den Tagen König Davids geplündert wurde. Danach kehrt der Orden nach Europa zurück und nennt sich dort »Die Armen Ritter Christi des Tempels von Salomon« – eine ziemliche Untertreibung, denn der Orden ist so reich, daß sich Könige bei ihm Geld leihen. An einem Freitag, dem Dreizehnten im Jahre 1307, läßt der französische König Phillip schließlich alle Templer verhaften und ihren Reichtum beschlagnahmen. Doch trotz umfangreicher Suche wird der in Paris versteckte Schatz der Templer nie gefunden; bis heute sind die Reichtümer und das Geheimnis aus Jerusalem verschollen. Lediglich der Unglückstag »Freitag, der Dreizehnte« ist uns erhalten geblieben.

Spiele-Test

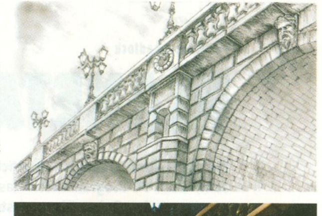


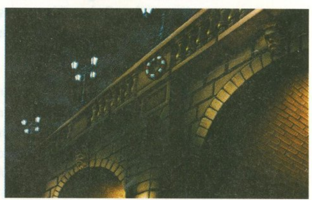


▲ Im Standbild nicht zu sehen: Das faszinierende Parallax-Scrolling, mit dem sich der Boden unterhalb der Klippe bewegt.

Für Hauptdarsteller George Stobbard mußten weit über tausend Animations-Zeichnungen ◀ angefertigt werden.

Verständlich ist, daß im Zeitalter der CD-ROM alle Dialoge auch gesprochen werden. Baphomets Fluch wird fast gleichzeitig auf Deutsch und Englisch produziert, so daß wir nicht lange auf eine Übersetzung warten müssen. Die Spielmusik soll mit einem großen klassischen Orchester eingespielt werden; gerade in den Zwischenszenen ist also mit besonders bombastischen Klängen zu rechnen. Lediglich der sehr an Kinderserien erinnernde, cartoonige Stil fällt da aus dem Rahmen. Denn das Adventure richtet sich klar an Erwachsene, da die Bösewichte hier durchaus auch böses im Schilde führen.





Die Hintergrundgrafiken werden grundsätzlich auf Papier gezeichnet, dann gescannt und digital eingefärbt.

eher unscheinbaren Hintergründe haben es jedoch faustdick hinter den Pixeln: Sie bestehen aus mehreren Schichten, die unabhängig voneinander scrollen können. Dadurch wird in vielen Szenen eine Dreidimensionalität erreicht, wie man sie nur von Disney-Filmen kennt und in einem Computerspiel noch nie gesehen hat. Das Scrolling ist dabei trotz SVGA auch super-sanft und nicht so ruckelig wie bei einem LucasArts- oder Sierra-Titel.

Seit April 1994 wird an Baphomets Fluch gearbeitet; auch jetzt, wo daß Spiel sich der Vollendung nähert, läßt man sich bei Revolution Zeit. Erst im September soll das Spiel über Virgin in Deutschland erscheinen. **(bs)**

Joystickport-Wandler mit Eigenintelligenz

AUTO-STICKSWITCH

Eines der lästigsten Probleme des PCs wurde endlich gelöst: Das ewige Umstöpseln am Joystickport hat ein Ende.

Sie spielen gerne »Rayman« oder »Pitfall«, aber auch »EF 2000« und »Descent«. Und jedesmal, wenn Sie auf ein anderes Spiel umsteigen, geht die Bückerei los. Warum? Für die ersten beiden Spiele benutzen Sie ein schnelles Digital-Joypad, für die beiden anderen brauchen Sie aber einen analogen Stick für ein besseres Feingefühl. Und da fast jeder PC intelligenterweise seinen Joystickport »hinten« hat, ist bei Towergehäusen eine Reise unter den Tisch angesagt.

Nach fast zehn Jahren Knechtschaft des PC-Joystickports gibt es aber endlich eine intelligente Lösung für dieses Problem. Der »AlfaTwin« ist ein kleines graues Kästchen mit etwa 1,50 Meter langem Kabel. Und trotz der beiden am Kästchen angebrachten Port-Buchsen handelt es sich nicht um eine einfache Y-Weiche, wie



Klein, aber ungemein praktisch: Der Joystick-Umschalter AlfaTwin.

sie als Adapterkabel oft verkauft wird. Das Kästchen hat vielmehr eine perfide Eigenintelligenz und gibt Ihnen zwei vollständige Joystick-Ports mit allen Funktionen. Der Trick: Es ist immer nur einer der beiden Ports aktiv, der andere liegt im Dämmerschlaf. Ein Druck auf den Feuerknopf des schlafenden Sticks »weckt« diesen und schaltet den anderen auf Sparflamme. Damit ist ein Umschalten zwischen Gamepad und Flugsimulations-Stick eine Sache von Sekundenbruchteilen. Mittels eines Schalters kann der AlfaTwin aber auch umgestellt werden und wie ein Y-Kabel funktionieren, also zwei Joysticks gleichzeitig erlauben; dann stehen jedem Spieler aber nur zwei Feuerknöpfe zur Verfügung.

Wer mehr als zwei Knüppel oder Pads sein eigen nennt, kann mehrere AlfaTwins in Serie schalten. Mit zwei Geräten lassen sich drei Joysticks bequem hin- und herschalten, bei drei sind es schon vier – jeder AlfaTwin bringt einen weiteren Controller ins Spiel. Bei den meisten PCs ist nach vier hintereinander geschalteten Geräten aber Schluß.

Das knapp 40 Mark teure Gerät erfüllt so viele Funktionen auf einmal, daß man schon nach Minuten ohne nicht mehr leben könnte. **(bs)**

Info: AB Union, Unterschleißheim.

25 ALFATWINS ZU GEWINNEN

Wenn Sie einen Joystickumschalter vom Typ AlfaTwin gewinnen wollen, sollten Sie uns eine Postkarte an folgende Anschrift schicken:
DMV Verlag, Redaktion PC Player, Stichwort AlfaTwin, Dornacherstr. 3d, 85662 Feldkirchen
Auf die Postkarte schreiben Sie neben Ihrem Absender auch die Antwort auf folgende Frage:
Wenn maximal vier AlfaTwins an einen Joystickport angeschlossen werden können, wieviele Joysticks hängen dann an diesem einen Port?
Einsendeschluß ist der 10. Juli 1996. Mitarbeiter der Firmen DMV und AB Union dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Preview: Deadlock

PLANETARES PATT

Der Weltraum könnte so friedlich sein, doch PC-Programmierer lassen ihm keine Ruhe. Die neueste Macht-im-All-Variante ist voll auf Mehrspielerpartien ausgelegt.

Eroberungsspiele im tiefen All gibt es auf PCs mittlerweile viele. Wer da noch landen möchte, muß schon mit Neuem aufwarten – oder zumindest geschickt die Vorzüge mehrerer Programme stibitzen. »Deadlock« zeigt leichte grafische Anleihen bei »Outpost«, übernimmt die Rassenvielfalt von »Master of Orion« und möchte so einfach zu bedienen sein wie »Ascendancy«. Ähnlich wie in »Colony Wars« findet das Spiel durchgehend auf der Oberfläche eines Planeten statt – Weltraumkämpfe sucht man vergeblich.

Sieben Völker, ein Ziel

Zu Beginn entscheiden Sie sich für eines von sieben Völkern. Neben den kapitalistischen Menschen stehen friedliche Aufbaukünstler, hellsichtige Meisterspione und kampfstarke Bärenklone bereit. Danach stellen Sie die Zahl der Gegner, deren Spielstärke und schließlich Klima sowie Größe des Planeten ein. Nachdem letzterer ausgewürfelt wurde, steht die Wahl eines Landeplatzes an. Natürlich will sich niemand in kärglichem Gebirge oder matschigem Sumpf niederlassen – Wälder oder Ebenen sollten es schon sein. Hat man sich entschieden, drückt einem das Programm den virtuellen Hausschlüssel zur neuen Kolonie in die Hand.

Kolonisieren im Provinzmaßstab

Deadlock verwendet zwei Perspektiven: Von der isometrischen Sicht auf die in Provinzen unterteilte Planetenoberfläche gelangt man durch Doppelklick auf eine Nahansicht jeder Region. Hier befindet sich ein Gitternetz, auf dem man Schritt für Schritt seine Kolonie hochzieht. Zuerst eine Farm, welche für die Nahrungs- und Holzproduktion zuständig ist, dann eine Mine, um an Eisenerz zu kommen. Die Gebäude verbrauchen unterschiedlich viel Platz, der grundsätzlich recht knapp ist. Also heißt es, nach den ersten Wohnhäusern schnell einen Koloniegründer loszuschicken, der eine weitere Provinz besiedelt. Vielerorts deuten kleine Symbole besondere Ressourcen an.

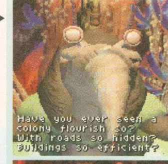
Die Produktivität eines Gebäudes läßt sich auf zwei Arten steigern: Zum einen darf man – bis zu einem gewissen Maximum – zusätzliche Arbeiter werkeln lassen. Zweitens können viele Bauten mit der Zeit aufgewertet werden. So wird aus einem Bauernhof ein hochmoderner Agrarbetrieb, und aus Wohnsilos Luxusappartments. Natürlich fallen solche Upgrades nicht vom Himmel – vorher muß in Universitäten ausgiebig geforscht werden.

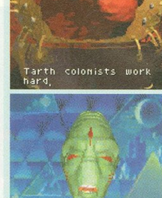
In der Provinzsicht bewegen Sie Truppen und Koloniegründer.

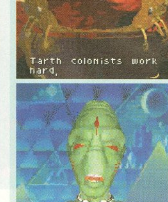
Zu Beginn jedes Spiels sucht man sich einen Landungsplatz aus.



Trotz öder Umgebung haben wir eine blühende Kolonie hochgezogen; links oben sehen Sie die Verteidigungstruppen.







Die Konkurrenzvölker sind ebenso redselig wie hochstaplerisch veranlagt.

Ellenbogen und Kommandotruppen

Alles könnte so friedlich sein – wären da nicht diese lästigen Außerirdischen. Sobald man neben einem Konkurrenten siedelt, läßt dieser immer wieder dumme Kommentare á la »Wir sind ja soviel produktiver als ihr« ab. Positiver Nebeneffekt direkter Nachbarschaft ist, daß man die fremde Kolonie auch ohne Spione untersuchen kann: Aha, der Angeber von nebenan hat keine Lasertürme gebaut? Dann wäre es vielleicht an der Zeit, einmal mit den frisch rekrutierten Soldaten bei ihm vorbeizuschauen. Neben Landtruppen kann man in See- und Flughäfen Schiffe und Flugzeuge konstruieren. Dummerweise haben Flieger nur eine begrenzte Reichweite, weshalb man in regelmäßigen Abständen Treibstofftanks aufstellen sollte.

Die Kämpfe selbst laufen automatisch ab, allerdings kann man sich in der nächsten Runde einen Kampfbericht anzeigen lassen. Hier sieht man dann seine kleinen Zukunftskrieger herumwuseln und – hoffentlich – die gegnerischen Sprites besiegen. Nicht nur diese Option deutet die Ausrichtung auf mehrere menschliche Mitspieler via Netzwerk oder Internet an. Man darf die Zugdauer beschränken und bestimmen, wieviele Sekunden dem Schlußlicht noch für seine Befehle bleiben. Per Chat-Funktion schließlich werden nach Herzenslust Nachrichten und Gerüchte in die Welt gesetzt. Doch auch die Computergegner melden sich zu Wort, wenn ihnen etwas nicht paßt. Wer etwa mit verruchten Schwarzmarkthändlern Kontakt aufnimmt, um fortschrittliche Kampfeinheiten zu erwerben, ist schnell als Missetäter verschrien. (la)

DEADLOCK – FACTS

- **Hersteller:** Accolade
- **Genre:** Aufbau-Strategiespiel
- **Termin:** September '96
- **Besonderheiten:** Sieben Rassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Grafiksets; Netzwerk- sowie Internet-Modus.

Aktuell



Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Mailbox	CompuServe	Internet
Activision	siehe Bomico	–	–	–	–
Acclaim	0211 523 32 22	24 Std.-Service	–	–	–
Adventure Soft	siehe Bomico	–	–	–	–
Ascon Software	05241 966 933	Mo-Fr 14-17 Uhr	05241 688 060	–	–
Attic Entertainment	07431 – 54323	Mo-Fr, 10-12, 13-18 Uhr	07431-543 26	–	–
Aztech Systems	0421 162 56 40	Mo-Do, 9-12:30, 13:30-17 Uhr, Fr 8-12:30, 13:30-15 Uhr	0421-1691782	–	www.aztech.com.sg
Berkley Systems	siehe Softgold	–	–	–	–
Blizzard	siehe Bomico	–	–	–	–
Blue Byte	0208 – 450 88 88	Mo-Fr, 15-19 Uhr	–	–	www.bluebyte.de/bb.htm/
BMG	0180 530 45 25	Mo-Fr, 9-17 Uhr	–	–	–
Bomico	06107 – 945 145	Mo-Fr, 15-18 Uhr	06107 – 930 222	-	hotline@bomico.rhein-main.com
Broderbund	siehe Bomico	–	–	–	–
Bullfrog	siehe Electronic Arts	–	–	–	–
Centre Gold	05241 98 60 20	Mo-Fr, 11-13, 14-18 Uhr			
Creative Labs	089-957 90 81	Mo-Fr, 10-18 Uhr	089-957 72-37/-74	BLASTER	www.creaf.com
Cyberdreams	siehe Bomico	–	–	GAMEAPUB	–
Daze Marketing	0044 171 372 75 44 (England)	Mo-Fr 10:30-18:30 (MEZ)	–	–	–
Domark	siehe Microprose	–	–	–	–
Electronic Arts	02408 940 555	Mo- Fr, 10-12, 14-17 Uhr	–	GAMEAPUB	www.ea.com
Empire	siehe Bomico	–	–	–	–
Europress	siehe Bomico	–	–	–	–
Gametek	0180 530 45 25	Mo-Fr 9-17 Uhr	–	–	–
Gravis	0130 810 654	Mo-Fr 8:30-16:30 Uhr	0031 36 53 603 79	–	www.gravis.com ftp.gravis.com
Greenwood	siehe Softgold	–	–	–	–
Gremlin	siehe Softgold	–	–	–	–
Grolier	siehe Bomico	–	–	–	–
Ikarion	0241 – 470 150	Mo 14.30-18.30, Do 15.30-18.30, Fr 14.30-18.30 Uhr	0241 470 15 24	–	www.ikarion.com
Impressions	siehe Sierra	–	–	–	–
Interplay	0211 52 33 222	24 Std.-Service	–	GAMEBPUB	www.interplay.com
Interplay (ält. Spiele)	siehe Bomico	–	–	–	–
IONA	siehe Softgold	–	–	–	–
Linel	siehe Softgold	–	–	–	–
Logic Factory	siehe Softgold	–	–	–	–
LucasArts	siehe Softgold	–	–	GAMEAPUB	www.lucasarts.com
Magic Bytes	05241 337 303	Mo-Do 18-20 Uhr	–	–	–
Max Design	0043/ 36 87 24 14 7 (Österreich)	Di, Do, 16-20 Uhr	–	–	–
Maxis	siehe Bomico	–	–	GAMEBPUB	–
Mega Tech	siehe Softgold	–	–	–	–
Microprose	05241/946 480	Mo, Mi 14-17 Uhr	05241-9464-84	GAMEBPUB	www.microprose.com
Mindscape	0208 99 24 114	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	–	GAMEAPUB	–
Mission Studios	siehe Softgold	–	–	–	–
Neo	0043/ 160 740 80 (Österreich)	Mo-Fr, 10-18 Uhr	–	–	www.info.co.at/neo
New World Computing	siehe Softgold	–	–	GAMECPUB	–
Novalogic	siehe Softgold	–	–	–	–
Ocean	siehe Bomico	–	–	–	www.ocean.com
Origin	siehe Electronic Arts	–	–	GAMEAPUB	www.ea.com.origin
Paramount	siehe Viacom	–	–	–	http://www.paramount.com
Playmates	siehe Softgold	–	–	–	–
Psygnosis	–	–	–	–	www.psygnosis.com
Rainbow Arts	siehe Softgold	–	–	–	–
Rainbow Kids	siehe Softgold	–	–	–	–
Sales Curve Int.	siehe Softgold	–	–	–	–
Sierra/Coktel	06103/99 40 40	Mo-Fr 9-19 Uhr	06103/99 40 41	GAMEAPUB	www.sierra.com
Sir-Tech	siehe Softgold	–	–	GAMEBPUB	–
Softgold	02131 – 965111	Mo, Mi, Fr, 15-18 Uhr	02131-965 222	–	support@softgold.com info@softgold.com tips@softgold.com
Software 2000	05241- 986010	Mo-Fr, 11-13, 14-18 Uhr	05241 986 023	–	–
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	–	–	GAMEBPUB	www.microprose.com
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	–	–	–	–
SSI (Spiele bis 6/95)	siehe Softgold	–	–	GAMEAPUB	–
Sunflowers	siehe Bomico	–	–	–	–
TerraTec	02157 817 914	Mo-Fr, 13-20 Uhr	02157 817 924 (analog), 02157 817 942 (ISDN)	–	http://www.TerraTec.de
Trimark	siehe Softgold	–	–	–	–
US Gold	0044 121 356 08 31 (England)	Mo-Fr, 9-17:30 Uhr (MEZ)	–	–	gg49@dial.pipex.com
Velocity	siehe Softgold	–	–	–	–
Viacom	0130 820 115	Mo-Fr, 9-17 Uhr	–	–	http://www.viacomnewmedia.com
Virgin	040 39 11 13	Mo-Do, 15-20 Uhr	040 390 8160	–	www.vie.co.uk\~vie
Virgin Sound & Vision	siehe Softgold	–	–	–	–
Virtual Vegas	siehe Softgold	–	–	–	–
Vobis	jeweils in den einzelnen Filialen	–	02405 18067	VOBIS	–
Warner Interactive	040 278 55 306	Di, Mi, Do 15-18 Uhr		in Arbeit	–



MEDIUM
Your way to flavor.
FILTER CIGARETTES
Marlboro
MEDIUM
Rauchen gefährdet die Gesundheit
PRESS BUTTONS FIRMLY
3/96



LESER-TOP 20 Juni 1996



Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	COMMAND & CONQUER	Westwood/Virgin
2	(2)	WARCRAFT 2 – TIDES OF DARKNESS	Blizzard
3	(4)	DUKE NUKEM 3D SHAREWARE	3D Realms
4	(3)	Wing Commander 4	Origin
5	(5)	FIFA Soccer 96	EA Sports
NEU 6	(–)	Civilization 2	Microprose
NEU 7	(–)	Die Siedler 2	Blue Byte
8	(10)	NBA Live 96	EA Sports
9	(8)	Simon the Sorcerer 2	Adventuresoft
10	(13)	Descent 2	Interplay
11	(9)	Worms	Team 17
NEU 12	(–)	Mech Warrior 2	Activision
13	(25)	Need for Speed	Electronic Arts
14	(6)	Rebel Assault 2	LucasArts
15	(15)	The Dig	LucasArts
16	(–)	Ascendancy	Logic Factory
17	(21)	Descent	Interplay
18	(16)	NHL Hockey 96	EA Sports
19	(20)	TIE Fighter	LucasArts
20	(28)	Euro Fighter 2000	D.I.D./Ocean

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum April/Mai 1996.

Verkaufscharts

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(NEU)	Die Siedler 2	Blue Byte
2	(4)	Civilization 2	Microprose
3	(1)	Command & Conquer	Westwood/Virgin
4	(3)	Megapack 5	Compilation
5	(NEU)	Conquest of the New World	Interplay
6	(5)	Warcraft 2	Blizzard
7	(2)	Wing Commander 4	Origin
8	(7)	Die Fugger 2	Sunflowers
9	(6)	Hugo 3	ITE
10	(NEU)	World of Combat	Novalogic/Softgold
11	(NEU)	Blue Byte Collection	Blue Byte
12	(20)	Gabriel Knight 2	Sierra
13	(NEU)	Win Skat	CDV
14	(16)	FIFA Soccer 96	EA Sports
15	(–)	Caesar 2	Sierra

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Mai 1996

Die beliebtesten Spielehersteller

Platz	Vormonat	Hersteller
1	(2)	Westwood
2	(–)	EA Sports
3	(–)	Microprose
4	(1)	Origin
5	(–)	Blue Byte

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: April/Mai 1996.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

PC PLAYER – DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Boris Schneider (bs); verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Henrik Fisch (hf), Monika Stoschek (ms)
Nico Ernst (nie), Roland Austinat (ra), Alex Folkers (af)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

CD-ROM-REDAKTION
Henrik Fisch; Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

REDAKTIONSASSISTENZ/SCHLUSSREDAKTION
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Celal Kandemiroglu; Gestaltung: Journalsatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (089) 9 91 15-376
und Jens Klüver, Tel. (089) 9 91 15-380

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruber Straße 46c, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74503 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur (PC Player plus)
EG-Länder: zuzüglich 7% MWSt., Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich





DAS MASS ALLER SPIELE

Mit einem besonders detailliert gestalteten Testsystem bewertet PC Player die Spiele genauer als andere Zeitschriften. Lesen Sie, wo die Vorteile unseres Testsystems liegen.

Eigentlich ist es ganz einfach, einen PC-Player-Test zu lesen. Am Ende des Textes steht der Wertungskasten und in diesem finden Sie sehr groß einen bis fünf Sterne. Einer bedeutet »miserabel«, fünf »Sofort kaufen«. Wenn Sie mehr Informationen benötigen, genügt ein Blick, um Sie über Alternativ-Meinungen und Spezial-Tests aufzuklären. Genauere Erklärungen finden Sie auf der nächsten Seite.

Spiele werden von uns wie folgt getestet: Wenn ein Spiel in der Redaktion eintrifft, wird gemeinsam beschlossen, wer das Spiel eigentlich testet. Dieser **Haupttester** probiert das Programm sehr intensiv aus, schreibt den Text und in jedem Fall einen Meinungskasten. Bei größeren Spielen wird auch ein zweiter Tester hinzugezogen, der das Programm ähnlich intensiv prüft. Die anderen Kollegen schauen sich das Spiel auch an, allerdings wesentlich kürzer. Sie werden dabei vom Haupttester über die Vor- und Nachteile des Spiels informiert. Daraufhin vergeben sie ihre eigene Bewertung von einem bis fünf Sternen. Die Wertung des Haupttesters wird allerdings besonders groß herausgestellt und ist damit die offizielle »PC Player Wertung«.

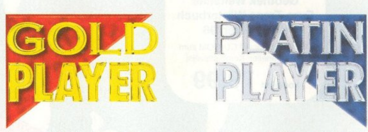
Als Haupttester wird immer jemand bestimmt, der sich mit dem Genre gut auskennt und sich für diese Art von Spiel auch interessiert. In den Meinungen der Nebentester spiegelt sich auch deren Spielegeschmack wieder; ein durchschnittliches Strategiespiel wird von einem Nicht-Strategen eher mit weniger Sternen bedacht. Wenn sich alle Tester einig sind, ist das Programm für »jedermann« geeignet.

Das **Genre** und den **Anspruch** finden Sie gleich zu Beginn des Artikels bei der Überschrift. Dort steht beispielsweise »Actionspiel für Fortgeschrittene« oder »Adventure für Einsteiger«. Der Anspruch hat nichts mit der eigentlichen Spieltiefe zu tun, sondern sagt Ihnen, wieviele Vorkenntnisse in dem Gerne Sie mitbringen sollten, um wirklich Spaß an dem Programm zu haben. Das hängt von der Schwierigkeit, und von der Bedienung ab.

Gold und Platin lieb ich sehr ...

Besonders gute Spiele erhalten von der gesamten Redaktion eine Auszeichnung. Der »Gold Player« wird für besonders gute Programme vergeben, die in ihrem Genre eine Spitzenposition einnehmen und eigentlich in jede gute Spielesammlung gehören. Der »Platin Player« bleibt den absoluten Traumspielen vorbehalten, die neue Maßstäbe für die gesamte Spieleindustrie setzen und in Ihrem Regal auf gar keinen Fall fehlen dürfen.

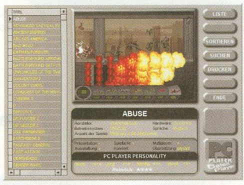
Die Zahl der Gold- und Platin-Player in einer Ausgabe wird nur durch die Produktqualität bestimmt.



Gold- und Platin-Player gibt es nur für besonders empfehlenswerte Spiele.

Jetzt wird verglichen – wer ist besser?

Wenn Sie einen knallharten Vergleich zwischen unterschiedlichen Spielen suchen, haben Sie drei Möglichkeiten. Der **Im Vergleich**-Kasten gibt Ihnen bei langen Tests einen detallierten Überblick zur direkten Konkurrenz. Der **Test-Index** vergleicht alle Spiele des Monats auf einer kompakten Seite und enthält auch die Spitzentitel der letzten Monate. Die Spiele werden im Index nach Qualität sortiert. Damit ist die Frage »Welches Spiel hält das PC Player-Team für besser?« eindeutig beantwortet. Zu guter Letzt gibt es noch unseren »Data Player«, ein Datenbankprogramm mit sämtlichen Spiele-Wertungen. Der Data Player ist demnächst auf unserer CD-ROM zu finden und wird auch zum Download in diversen Online-Diensten zur Verfügung gestellt. Bitte warten Sie dazu unsere Ankündigung im nächsten Monat ab.



Der neue Datenplayer vergleicht nach Ihren Sortier-Kriterien alle getesteten Spiele.

Das Kuriositäten-Kabinett des PC

Da Computerspiele in der Hardware immer wählerischer werden, haben wir am Ende eines Testberichts Platz für einen »Technik-Tip« gelassen. Hier finden Sie Informationen darüber, ob das Spiel eine bestimmte Art von 3D-Grafikkarte unterstützt oder gar benötigt, wieviel RAM Ihr PC haben sollte und welche Soundkarten besonders gut klingen. Da es aber Tausende von unterschiedlichen PC-Konfigurationen gibt, können wir Ihnen leider nicht garantieren, daß ein Spiel auf Ihrer Hardware läuft.

DIE TECHNIK

Zu jedem Spiel geben wir Ihnen die wichtigsten technischen Informationen gleich im Kasten. Der Name des **Herstellers** ist manchmal wichtig, wenn Sie das Spiel in einem Laden bestellen wollen. Unter **Betriebssystem** geben wir die Systeme an, für die das Spiel programmiert wurde. Fast alle MS-DOS-Spiele laufen problemlos unter Windows 95, dies wird von uns nicht angegeben. Steht »Windows 95« in der Zeile, gibt es eine spezielle Version nur für dieses System. Die **Anzahl der Spieler** sagt Ihnen, wieviele Personen gleichzeitig spielen können; das ist meistens von der verwendeten Technik (Modem, Netzwerk) abhängig. Unter **Sprache** geben wir nur dann »Deutsch« an, wenn Sie garantiert ohne Englisch-Kenntnisse den Titel durchspielen können. Wenn hingegen nur die Anleitung übersetzt wurde, das Spiel aber weiter Englisch ist, steht hier »Englisch«. Ob eine Übersetzung geplant ist, sehen Sie an der »Übersetzungs«-Wertung.

DIE HARDWARE

Weil alle PCs völlig verschieden sind, teilen wir die Hardware nicht nach Prozessoren, sondern nach Klassen ein.

① entspricht einem älteren 486-33 Modell
② entspricht einem 486-DX2 66 MHz
③ entspricht einem 486-DX4 100 MHz
④ entspricht einem Pentium 90 MHz
⑤ entspricht einem Pentium 133 MHz

Ein weißer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft mit allen Optionen problemlos auf dieser Klasse. Ein grauer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft zwar, aber nur mit Einschränkungen. Ein schwarzer Kreis bedeutet: In dieser Rechnerklasse läuft das Spiel erst gar nicht. Besonderheiten wie Einfluß des RAM oder des CD-ROM-Laufwerk werden am Ende des Textes als »Technik-Tip« genau beschrieben.
Das Benchmark-Programm für die Hardware-Klassen wird es ab Juli 1996 kostenlos geben.

PC PLAYER TESTBERICHT

Hersteller: DMV Verlag | Hardware: ❶②③④⑤
Betriebssystem: MS-DOS,Windows 3.1 & 95 | Sprache: Deutsch
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (per Modem), bis Acht (per Netzwerk)

Präsentation: Sehr gut | Spieltiefe: Durchschnitt | Multiplayer: nicht v.
Ausstattung: Gut | Komfort: Schlecht | Übersetzung: geplant

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★★★★★ HEINRICH: ★★★★★ MONIKA: ★★★★★ HENRIK: ★★★★★

BORIS SCHNEIDER: ★★★★★

DIE WERTUNG

In sechs Kritierien bewerten wir die meßbare Qualität eines Spiels. Für jedes Kriterium vergibt der Haupttester eine von fünf Stufen:

Sehr schlecht
Schlecht
Durchschnitt
Gut
Sehr gut

Präsentation: Wie wird das Spiel dargestellt? Wie ist die Qualität und das Zusammenspiel von Grafik, Musik, Videos?
Spieltiefe: Wie intelligent ist der Level-Aufbau, der Computergegner oder die Puzzles in einem Adventurespiel?
Ausstattung: Was steckt alles im Programm? Nur ein Spiel oder auch Extras wie Editoren, Hilfen, Bonus-Missionen?
Komfort: Wie gut läßt sich das Programm bedienen? Sind Load und Save enthalten? Gibt es zu lange Ladezeiten?
Multiplayer: Wie gut sind Modem- oder Netzwerk-Modus? Ist er leicht zu installieren? Gibt es besondere Regeln?
Übersetzung: Wie gut wurde das Original ins Deutsche übertragen? Blieben Humor und Dramatik erhalten?
Bei den Punkten »Übersetzung« und »Multiplayer« kann es neben der Wertung noch die Begriffe »geplant« (kommt als Update) oder »nicht v.« (nicht vorhanden und auch nicht geplant) geben.

DIE PERSONALITY

Weil jeder Computerspieler einen anderen Geschmack hat, gibt Ihnen auch PC Player Alternativen zur Gesamtwertung. Die stammt immer von jemandem, der das Spielegenre kennt und liebt. Deswegen wird ein Strategie-Experte ein schwer zugängliches Hardcore-Strategiespiel auch gut bewerten, wenn Spieltiefe und Anspruch stimmen. Umgekehrt können andere Leser, die sich in dem Genre nicht auskennen, damit gar nichts anfangen; das wird durch Wertungen von anderen Testern ausgedrückt, die klein über der Hauptwertung gedruckt werden. Die Spezialgebiete unseres Testteams sind:

Boris Schneider: Technische Simulationen, Adventures
Jörg Langer: Strategiespiele, Rollenspiele
Monika Stoschek: Geschicklichkeitsspiele, Actionspiele
Heinrich Lenhardt: Sportspiele, Wirtschaftssimulationen
Henrik Fisch: 3D-Actionspiele, Denkspiele

FRAGEN UND ANTWORTEN ZUM NEUEN TESTSYSTEM

Die am häufigsten gestellten Fragen zu unserem Testsystem werden hier kompakt beantwortet.

Warum wertet Ihr nicht im Hunderter-System wie andere Zeitschriften?

Immer mehr Menschen kaufen sich einen PC, um damit zu spielen. Die Ansprüche sind dabei sehr unterschiedlich. Frau A möchte sich am Feierabend ein paar Stunden unterhalten lassen, Herr B hingegen steht auf knackige Flugsimulationen mit einem hundertseitigen Handbuch. Gleichzeitig ist auch das Spektrum der Spiele immer breiter geworden. Manche Programme enthalten absichtlich nur einfache und wenige Puzzles, weil es inzwischen eine Reihe von Spielekäufern gibt, denen dies gefällt.

Kurzum: **Mit einer einzigen Zahl kann man einem Spiel heutzutage nicht mehr gerecht werden.** Das 100er-System stammt aus dem Jahre 1985, als es im wesentlichen Actionspiele und Jump-and-Run-Programme gab. Damals war das System gut geeignet, weil sich die Spiele sehr ähnelten. In den Neunzigern hat sich die Situation gewandelt: Programme wie »Myst« und »7th Guest« sind Dauerbrenner in den Charts, obwohl die echten Spiele-Cracks sie für zu einfach halten.

* Jede Zeitschrift gibt eine andere Wertung. Wenn die 100er-Wertung richtig wäre, würden sich die Wertungen zumindest sehr ähneln. Unterschiede von bis zu 30 Punkten bei manchen Spielen sagen aber, daß hier keine objektive Zahl, sondern nur eine sehr subjektive Meinung vermittelt wird – und die sollte nicht mit ominösen »Prozenten« gemacht werden.

* Abwertungen sind an der Tagesordnung. Spiele werden nicht »schlechter«, nur weil sie »älter« werden. Neue Spiele sind aber meistens besser als ihre Vorgänger. So werden aus immer noch guten 80ern auf einmal 70er, um Platz für neue 80er zu schaffen. Welche Wertung ein Spiel nach einem Jahr wirklich hat, ist damit nicht mehr abzulesen.

* 50 war nie der Durchschnitt. Obwohl sich PC Player jahrelang bemüht hat, die komplette Bandbreite von 1 bis 100 auszunutzen, landeten durchschnittliche Spiele dann doch wieder im 70er-Bereich. Mit dem neuen System nutzen wir hingegen das Spektrum voll aus: Durchschnitt bedeutet wirklich »drei Sterne«. Nur gute und sehr gute Spiele kriegen auch die dafür vorgesehenen Bewertungen. Und die nicht so tollen Programme rutschen sofort unter den Durchschnitt – zählen Sie ruhig, wie oft wir diesen Monat nur einen Stern vergeben haben und wie oft andere Zeitschriften unter die magische 50 gegangen sind.

Es gibt zwar weiterhin eine Gesamt-Bewertung des Haupttesters, aber eben in einem System von einem bis fünf Sternen. Diese Gesamtwertung wird durch die Sterne der anderen Redakteure abgerundet.

Wieso bewertet Ihr nicht den Spielspaß?

Die Sterne-Wertung des Testers ist eine Spielspaß-Wertung. In sie fließt nur die Frage ein: »Wieviel Spaß macht mir dieses Spiel«. Die alte Prozent-Wertung war hingegen ein Gemisch aus Spielspaß und anderen Aspekten.

Wieso sagt Ihr nicht, mit welchen Soundstandards ein Spiel läuft?

Praktisch alle Spiele unterstützen heutzutage digitalen Sound auf Basis des Soundblasters und Musik im FM- und General-MIDI-Format. Dann gibt es noch Exoten wie Gravis Ultrasound oder General Synth, die von unseren Lesern und den Spieleprogrammierern kaum genutzt werden. Deswegen macht es wenig Sinn, im Testbericht zu wiederholen, was der Hersteller behauptet.

Wenn ein Produkt nur eingeschänkt mit den Standard-Karten läuft oder nur eine ganz bestimmte Art von Musik (beispielsweise CD-Audio) unterstützt, geben wir dies im »Technik-Tip« am Ende des Textes genau an.

Ich hätte gerne gewußt, ob ein Spiel einen Kopierschutz hat und wieviel Platz es auf Festplatte und CD belegt.

PC Player hat bei Diskettenspielen auf Kopierschutz und Handbuchabfragen hingewiesen; bei CD-ROM-Spielen ist dies nicht mehr notwendig. Wenn sich ein Spiel komplett auf eine Festplatte installieren läßt und dann ohne die CD auskommt, weisen wir im »Technik Tip« darauf hin. Dort finden Sie auch Angaben zur Festplatten-Belegung, wenn diese über das übliche Maß hinaus geht. Die meisten Spiele unterstützen aber inzwischen mehrere Installationsmodi von einem bis hundert Megabyte. Eine exakte Angabe der Bytes auf CD ist nicht sinnvoll, da immer mehr Spiele auf zwei und mehr CDs ausgeliefert werden, bei denen Daten teilweise doppelt vorhanden sind. Die Bytes der Audiotracks lassen sich zudem nicht vernünftig in die Berechnung einbeziehen.

Welche Auflösungen und Grafikkarten unterstützt das Spiel?

Eine tabellarische Auflösung nach dem Motto »VGA, SVGA, Truecolor« ist nicht mehr möglich, da immer mehr Spiele »krumme« Auflösungen zwischen den Standards unterstützen: 320 mal -400, 340 mal 260 oder 512 mal 320 werden immer häufiger von DOS oder Windows-Programmen genutzt. Manche Windows-Spiele erzeugen künstliche 320-mal-200-Modi, obwohl sie dazu SVGA benötigen. Andere laufen gar in jeder beliebigen Auflösung, da Sie die Fenstergröße beliebig einstellen können. Dann kommen in Kürze noch Spiele, die nur mit speziellen 3D-Grafikkarten funktionieren, das Chaos in einer Tabelle wäre also perfekt. Im »Technik Tip« am Ende eines Testberichtes wird in Spezialfällen in klaren Sätzen gesagt, welche Hardware und welche Auflösung unterstützt wird.

Wieviel kostet denn das Spiel?

Immer mehr Hersteller geben keine empfohlenen Verkaufspreise für ihr Spiel an. Die Preise schwanken bei einzelnen Spielen schon mal von 60 bis 120 Mark, je nach Händler. Bisher haben wir uns auf die Preisempfehlung des Herstellers gestützt. Ohne diese Empfehlung müßten wir schlicht und einfach schätzen oder raten. Zufrieden sind Sie damit bestimmt nicht, weil es in Ihrem Laden garantiert preiswerter oder sogar teurer wäre. Ist ein Spiel besonders günstig, weisen wir im Text extra darauf hin.

Das Klassensystem ist zu kompliziert, ich muß immer nachschlagen.

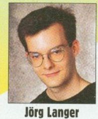
Eigentlich ist das Klassensystem sogar viel einfacher: Sie müssen sich nur einmal merken, in welche Klasse Ihr PC fällt, und sehen dann auf einen Blick, ob das Spiel bei Ihnen garnicht, mäßig oder gut läuft. Um Ihnen das noch einfacher zu machen, veröffentlichen wir in Kürze ein Benchmark-Programm, welches Ihren PC genau durchmißt und Ihnen sagt, in welche Klasse das Gerät fällt. (bs)

PC PLAYER INDEX JULI 1996

Auf der Index-Seite finden Sie nicht nur alle Spiele, die wir in dieser Ausgabe getestet haben, sondern auch die besten Neuerscheinungen der letzten Monate.


Boris Schneider


Heinrich Lenhardt


Jörg Langer


Monika Stoschek


Henrik Fisch

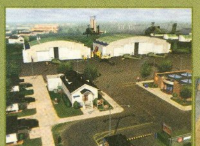
Spiel	Genre	Boris Schneider	Heinrich Lenhardt	Jörg Langer	Monika Stoschek	Henrik Fisch	Seite
GOLD PLAYER Duke Nukem 3D	Action	★★★★★	★★★★	★★★★	★	★★★★★	30
GOLD PLAYER AH-64D Longbow	Simulation	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	40
Return Fire	Action/Strategie	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	78
Lemmings '95	Geschicklichkeit	★★★★	★★★	★★	★★★★	★★★	69
Space Hulk 2	Action/Strategie	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★	50
Battle Arena Toshinden	Prügelspiel	★★★	★★★★	★★	★★★	★★	70
Chaos Overlords	Strategie	★★	★★★	★★	★★	★★★	48
Witchaven 2	Action	★★	★★★	★	★★	★★	38
Deadline	Strategie	★★	★★	★★	★★	★★	72
Cyril Cyberpunk	Geschicklichkeit	★★	★	★	★★	★★	74
Urban Runner	Adventure	★★	★★	★	★★	★	80
Judge Dredd	Action	★	★	★	★	★	76
Warcraft 2: Dark Portal	Missionsdiskette	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	46

Die besten Spiele der letzten Monate:

Name	Genre	Boris Schneider	Heinrich Lenhardt	Jörg Langer	Monika Stoschek	Henrik Fisch	Test
PLATIN PLAYER Civilization 2	Strategie	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	5/96
GOLD PLAYER Fantasy General	Strategie	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	5/96
GOLD PLAYER Zork: Nemesis	Adventure	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	5/96
GOLD PLAYER Terra Nova	Action/Strategie	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	5/96
GOLD PLAYER Die Siedler 2	Strategie	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	6/96
GOLD PLAYER Earthsiege 2	Action/Strategie	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	6/96
Abuse	Action	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	5/96
Bad Mojo	Adventure	★★★★	★★★	★★	★★★★	★★★★	5/96
Return of Arcade	Geschicklichkeit	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	5/96
A.T.F.	Simulation	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	6/96
Deep Space 9: Harbinger	Adventure	★★★★	★★★	★★	★★★	★★★★	5/96
Spycraft	Adventure	★★★★	★★★★	★★★	★★	★★★	5/96
Storm	Action	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	6/96
Worms: Reinforcements	Action/Strategie	★★★	★★	★★★	★★★	★★★★	6/96
Conquest of the New World	Strategie	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	6/96
Fugger 2	Wirtschaftssimulation	★★★	★★★	★★★	★★	★★★	6/96
Chronicles of the Sword	Adventure	★★	★★★	★★	★★★	★★★	6/96
Silent Thunder	Simulation	★★★	★★	★★	★★★	★★★	6/96
Strike Base	Action/Strategie	★★★	★★	★★	★★★	★★	5/96
Silent Hunter	Simulation	★★	★★★	★★★	★★	★★	5/96
Arcade America	Geschicklichkeit	★★	★★★	★★	★★★	★★	5/96
Cyberia 2	Action/Adventure	★★	★★★	★★	★★★	★★	5/96
Space Bucks	Wirtschaftssimulation	★★	★★	★★	★★★	★★★	5/96
PGA European Tour	Sportspiel	★★★	★★★★	★★	★	★★	5/96
Spud!	Adventure	★★	★★	★★	★★★	★★★	5/96
Lode Runner Online	Geschicklichkeit	★★★	★★★	★★	★★	★	5/96
Ripper	Adventure	★★	★★★	★★	★★	★★	5/96
Batman Forever	Action	★★	★★	★★	★★	★★	5/96
Kingdom o'Magic	Adventure	★	★★	★★	★★★	★★	5/96

Der AH-64D Longbow aus der Sicht eines gegnerischen Panzers.





AH-64D kombiniert modernste Programmierleistung mit dem Know-How von Jane´s und wurde durch kampferprobte Piloten der U.S. Army getested.



Die Mitarbeit der Jane´s Information Group liefert durch präzise Avionik-Daten höchst realistische Flugeigenschaften.



Fliegen Sie durch ein 20000 Quadratkilometer großes, komplett mit Texturen belegtes 3D-Terrain, das durch akkurate Modellierung von Karten des U.S. Geological Survey eine unglaubliche Realitätsnähe widerspiegelt.



Das neueste Projekt von Andy Hollis, dem Meister der Kampfflug-Simulationen. (Entwickler von Gunship & F-15 Strike Eagle)

GOLD PLAYER

Beim Tauchen trifft Duke auf angriffslustige Haie. (320 x 200)

3D-Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

DUKE NUKEM 3D

Als Shareware hat dieses Programm bereits die Gemüter erregt, jetzt ist die Vollversion da. Ein mit Absicht völlig überzeichneter Super-Macho rettet im Alleingang die Erde.

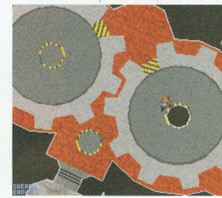
Special

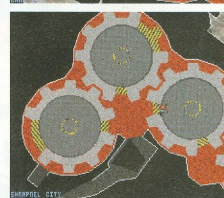
Dreidimensionalität in Computerspielen war lange Zeit den Flugsimulationen vorbehalten, vereinzelt traute sich auch mal ein Weltraum-, Action- oder Rollenspiel an die Materie. Dann kam »Doom« – und schlug weltweit ein, wie die sprichwörtliche Bombe. In Deutschland wurde das Spiel aufgrund seines brutalen Inhalts indiziert, was seiner Beliebtheit jedoch keinen Abbruch tat. In der Folgezeit schwappte eine riesige Welle aus Nachziehern und Kopien über die Computerspiel-Szene herein, darunter das im Star-Wars-Universum angesiedelte »Dark Forces«. Vor einigen Monaten veröffentlichte die Apogee-Tochter 3D Realms eine eigene Variante, dem Beispiel von id-Software folgend zunächst als Shareware. So verbreitete sich »Duke Nukem 3D« in Windeseile über Online-Dienste und Cover-CDs. Jetzt ist die lang erwartete Vollversion da, für die im Handel etwa 70 bis 80 Mark verlangt wird.



Ein Gegner wurde eingefroren – mit dem nächsten Tritt oder Schuß zerspringt er in klitzekleine Eiskristalle. (320 x 200)

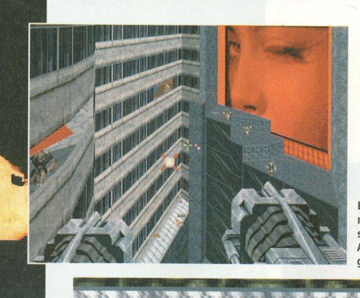
War der Shareware-Duke bereits ohne Einschränkungen spielbar, bietet das fertige Produkt zahlreiche neue Features, darunter Grafik-Tuning, wesentlich mehr Levels, neue Gegner und Waffen, sowie doppelt so viele Spieler im Netzwerkmodus. Die aus der Schnupperversion bekannte »erste Episode« wurde um zwei Levels erweitert, zwei zusätzliche Episoden bieten je elf Szenarios. Storytechnisch blieb alles beim alten – wenn man den rudimentären Hintergrund überhaupt »Story« nennen darf: Aliens haben die Erde erobert, Duke Nukem muß sie wieder vertreiben. Sein Weg führt dabei von Los Angeles in den Weltraum, auf den Mond und wieder zurück – zum Leidwesen zahlloser Außerirdischer, die sich ihm unvorsichtigerweise entgegen stellen.





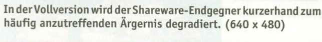
Die zoomende Übersichtskarte hilft nicht nur bei der Orientierung, sondern auch beim Lösen einiger Rätsel. Hier müssen Riesenzahnräder richtig justiert werden. (320 x 200)

Duke Nukem bietet so ziemlich alles, was sich in ein 3D-Actionspiel packen läßt. Dazu gehört die völlig freie Bewegung in einer realistisch gestalteten Umgebung mit Treppen, Rampen, Aufzügen, Hochhäusern, Tunnelsystemen und Klippen. In den Wänden bleiben Einschußlöcher zurück, Glasscheiben und Spiegel zerspringen bei Beschuß, Gasflaschen explodieren in ohrenbetäubenden Kettenreaktionen, Erdbeben reißen ganze Mauern ein. Duke kann springen, kriechen, fliegen und tauchen. Ausge-



Bei großen Entfernungen macht sich eine hohe Auflösung sehr gut. (800 x 600)





In der Vollversion wird der Shareware-Endgegner kurzerhand zum häufig anzutreffenden Ärgernis degradiert. (640 x 480)



Ein Raumschiff fliegt am Shuttle vorbei und feuert mehrere Raketen auf uns ab. (320 x 400)

In der Außenansicht ist unser Held leicht transparent, damit man weiterhin zielen kann. (640 x 480)

stoßene Patronenhülsen fliegen unter Wasser nicht einfach zur Seite, sondern tanzen langsam Richtung Boden. Auch die Geräuscheffekte ändern sich je nach der Umgebung; in manchen Räumen haben Schüsse und Sprüche einen metallisch verzerrten Klang. Überwachungskameras erlauben den in Echtzeit berechneten Blick in andere Räume, vorher gelegte Granaten kann man bei dieser Gelegenheit fernzünden. Nach oben und unten dürfen Sie ebenso schauen, wie kurz zur Seite oder über die Schulter – schließlich können von überall wütende Aliens angreifen.

Das Waffenarsenal des Überhelden ist bemerkenswert. Angefangen bei einer simplen Pistole hilft sich Duke mit Schrotflinten, Maschinengewehren, Stabgranaten und heftig qualmenden Raketen. Neu in der Vollversion ist der »Schrumpfstrahl«, der den Gegner verkleinert, so daß er zertreten werden kann. Zusätzlich gibt es Laser-Minen (werden an der Wand befestigt und durch Unterbrechung eines Lichtstrahls vom Opfer gezündet), eine »Frostkanone« (gefrorene Gegner zerspringen beim nächsten Treffer) und den durchschlagskräftigen »Devastator«. Ein Problem hat Duke allerdings mit seinen Spielzeugen – sie verschlingen Unmengen unterschiedlicher Munition. Und die liegt nur sehr begrenzt herum. Neben den Waffen können Sie mehrere Gegenstände wie Sanitätskoffer, Aufputschmittel oder Rüstungen einsetzen. Diese wirken entweder sofort bei Berührung (etwa

BORIS SCHNEIDER



Aus der Brutalitäts-Diskussion halte ich mich jetzt mal absichtlich heraus, schalte den Parental Lock ein und muß dann sagen: Dieses Spiel ist genial. Klar, id-Software hat das Genre erfunden, doch in deren Spielen sind die Level rein auf Ballern und Metzeln ausgelegt. Duke hingegen beweist mehr Köpfchen. Geheimräume sind geheimnisvoller, die Waffen innovativer, die Levels einfach wesentlich spritziger. Der realistische Look von Duke, der Sie nicht in irgendwelche Dungeons, sondern in eine Stadt versetzt, sorgt für spannenderes Ballern. Nicht die Masse der Gegner macht's, sondern die liebevoller entwickelten Hinterhalte und die echten dreidimensionalen Levels.

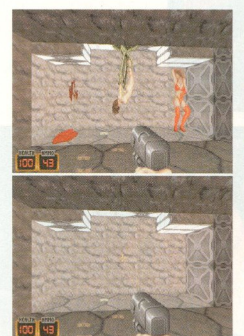
Und mit Duke Nukem kaufen Sie nicht nur ein Spiel: Da diesmal sogar ein rudimentärer Editor mitgeliefert wird, sollten Sie sich schon mal auf Hunderte von neuen Levels freuen, die in Kürze Mailboxen und Online-Dienste überfluten werden.



Von der Mond-Aussicht unberührt, feuert Duke Nukem seine MG auf einen Gegner ab. (320 x 400)

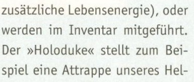


Auf dem Mond kann die von rechts ins Bild ragende Konstruktion tatsächlich betreten werden. (640 x 480)



Hier sehen Sie die Wirkung des Parental Lock: Oben die unzensierte Fassung, unten die entschärfte. (640 x 480)

Einer der Levels spielt in der U-Bahn – samt fahrenden Waggons. (320 x 200)





Große Pixelobjekte wie dieser Helikopter lockern die Umgebung auf. (320 x 200)

zusätzliche Lebensenergie), oder werden im Inventar mitgeführt. Der »Holoduke« stellt zum Beispiel eine Attrappe unseres Helden dar, mit der er das feindliche Feuer von sich ablenken kann. Entgegen den Ankündigungen wurden in der Vollversion außer den bekannten zwölf Objekten keine zusätzlichen eingebaut.

Zu den fünf Gegnertypen wie den schwebenden Riesenköpfen oder Wildschwein-Cops sind sieben neue hinzugekommen, darunter eine kleinere – aber immer noch sehr gefährliche – Ausgabe des Endgegners von Episode 1. Ansonsten trifft man auf Haifische, MG-bewehrte Echsen und fliegende Alien-Kommandanten, die gar heftig mit Raketen feuern. Roboter-Dronen schweben heran und explodieren bei Kontakt, aus »Alien« geklaute Rieseneier speien grüne Schleimklumpen aus, die an Boden und Decke entlang auf Sie zu kriechen, um Ihnen mitten ins Gesicht zu springen.

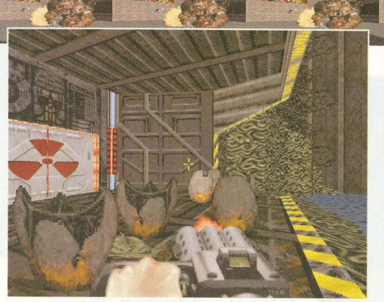
Abwechslung ist bei den Levels angesagt, die im Gegensatz zum überwiegenden Teil der Konkurrenz jeweils ein bestimmtes Thema haben: Kino, Disco, Raketenbahnhof, Raumschiff, Mondbasis oder auch mal eine Highway-Unterführung. Besonders gelungen ist ein Level, bei dem ein im Tal gelegener Hochhauskomplex zur Hälfte überschwemmt ist. Also turnt man zunächst über Dächer und Vorsprünge, bevor dann ein gewagter Sprung unter die Wasseroberfläche führt. Viele große Pixel- und Polygonobjekte lockern das Geschehen auf; so fliegen Shuttles am Raumschifffenster vorbei, ein Bus steht in einer Garage, oder man fährt per U-Bahn zu einem anderen Abschnitt des momentanen Szenarios. In jedem Level sind mehrere Geheimräume mit Waffen und Vorräten versteckt, von denen man beim ersten Durchspielen meistens weniger als die Hälfte findet.

Obwohl das möglichst effiziente Ausschalten zahlreicher Monster im Vordergrund steht, muß der angehende Erdenretter auch diverse Puzzles lösen. Mal sind schlicht Schalter umzulegen oder Knöpfe zu drücken, dann wieder Kombinationen einzustellen oder Geheimbotschaften zu entziffern. So finden Sie ein Nachtsichtgerät, mit dem Sie an pechschwarzen Stellen eine Inschrift lesen können, etwa »Unter dem Messer!«. Zwei Räume weiter liegt in der Tat ein Messer auf einer Spüle. Kniet man sich hin und untersucht per Leertaste die Stelle, öffnet sich ein Geheimversteck. In anderen Fällen müssen Sie alle Flaschen in einer Vitrine

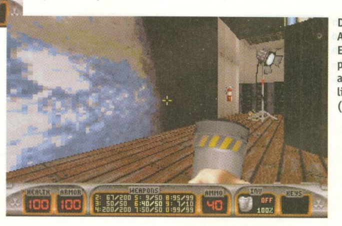
GEWALT OHNE HASS?

In der allgemeinen Presse gilt es als chic, Computerspiele mit intellektuellem Argwohn zu betrachten. Da kommt ein Duke Nukem natürlich gerade recht – das Vorurteil vom primitiven, brutalen, kinderschädlichen Computerspiel scheint bestätigt. Primitiv ist Nukem 3D mit Sicherheit nicht – es gibt zahlreiche spielerische Details, zum Erfolg verhilft nicht hirnloses Ballern, sondern überlegtes Vorgehen. Die Gewaltdarstellung hingegen erfolgt in der Tat bis zum Exzeß: Herumkullernde Augäpfel, weggesprengte Extremitäten und an der Wand herunterlaufende Blutspritzer sprechen für sich.

Für Kinder geeignet ist das Spiel unserer Meinung nach auf keinen Fall – genausowenig, wie es vergleichbare Filme oder Bücher sind. Das eingebaute »Parental Lock« unterbindet zwar auf Wunsch die Darstellung von Blutlachen und unbekleideten Frauen (nicht aber der entsprechenden Plakate), doch das Spielprinzip bleibt das selbe. Duke Nukem 3D ist für Erwachsene konzipiert – und die können selbst entscheiden, ob sie die virtuelle Gewalt mögen, mit ihr leben können, oder aber genau deswegen die Finger von dem Programm lassen.



Im »Incubator« treffen Sie frei nach »Alien« auf zahlreiche Rieseneier. (800 x 600)



Diese Ansicht der Erde entpuppt sich als Filmkulisse. (320 x 200)

abschießen, oder einen anders nicht zu erreichenden Knopf per Pistolenschuß betätigen. Einige Rätsel nutzen auch gezielt die 3D-Umgebung aus, so daß man sich von einem Schrumpfstrahl verkleinern läßt, um einen besonders engen Durchgang passieren zu können. Andernorts sind riesige Zahnräder so auszurichten, daß der Weg zu einem eigentlich unzugänglichen Abschnitt frei wird.

JÖRG LANGER ★★★★

Unter den Computerspielen gehört Duke Nukem 3D eindeutig zu den geschmacklosesten. Seien es nun die arroganten Sprüche, die vergossenen Pixelblut-Liter, das Eliminieren von Frauen-Sprites oder Töten ganzer Monsterhorden – Gewalt pur steht auf dem Programm. Das Geschehen wirkt aber derart übertrieben, daß man es eigentlich nicht ernst nehmen kann – stellen Sie sich den mit zehn schweren Waffen und zahlreichen Munitionskanistern bepackten Blondschopf einmal bildlich vor ...

Nichtsdestotrotz ist die Action vom feinsten, mit stumpfsinnigem Ballern löst man keine einzige Mission. Stattdessen muß man mit Ausrüstung und Lebensenergie haushalten, über und unter Wasser die Orientierung behalten und zahlreiche Puzzles lösen. Im Vergleich zur Shareware wurde die Missionszahl deutlich erhöht. Die Levels sind zwar etwas kleiner als die von »Dark Forces«, aber trotzdem abwechslungsreich und schwierig zu lösen. Etwas enttäuschend finde ich die mäßige Zahl verschiedener Gegnertypen.

Schon im Solospieler-Modus schlägt der Detailreichtum die Konkurrenz aus dem Feld, doch die Multiplayer-Option setzt noch einen drauf: Wenn zwei Viererteams in einem der Stadt-Levels aufeinander losgehen, wird keiner freiwillig aufhören wollen. Den selbstzufriedenen »Quake«-Designern von id-Software sollte dieses Action-Feuerwerk auf jeden Fall zu denken geben.





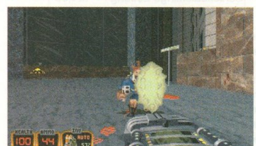


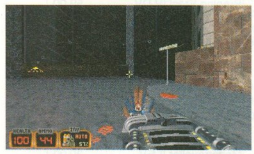
Massenangriff der fliegenden Köpfe. (640 x 480)

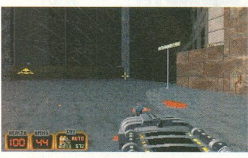


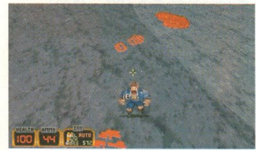
Hier sehen Sie den Endgegner von Episode 1 hinter seinem kleineren Ableger, der vor allem in der zweiten Folge häufig auftaucht. (320 x 200)











So wirkt der Schrumpfstrahl: Ein grimmiger Pig Cop wird verkleinert, verfolgt und mit einem schmatzenden Geräusch zertreten.

Auch die beliebten Teleporter dürfen nicht fehlen – bei Duke Nukem haben sie aber eine Besonderheit: Schießt man in den Teleportstrahl hinein, so treten die Projektile auf der anderen Seite wieder aus. Das klappt sogar mit Stabgranaten, die man durch das Energiefeld wirft, um sie dann seelenruhig zu zünden. Aber auch Raketen, die plötzlich aus einer eigentlich leeren Nische geflogen kommen, sorgen für Überraschung. Solche Nettigkeiten treten natürlich in erster Linie beim Multiplayer-Modus auf, in dem sich bis zu acht menschliche Spieler tummeln – ein entsprechend großes Netzwerk vorausgesetzt. Doch schon mit zwei Protagonisten per serieller oder Modem-Verbindung gewinnt Duke Nukem zusätzlich an Rasanz. Drei Mehrspieler-Modi stehen zur Wahl: Kämpft man zusammen gegen die Monster (deren Zahl und Stärke man in vier Stufen beeinflussen darf), so startet man am selben Fleck, sieht einander auf der Übersichtskarte und kann per Tastendruck auf die Sicht des oder der anderen umschalten. Die herumliegenden Gegenstände jedoch müssen Sie sich teilen, und auch die Waffen gibt es für jeden nur einmal.

Die anderen zwei Varianten bietet das »Deathmatch«: In der einen sind die Gegenstände und Waffen ebenfalls begrenzt, in der anderen taucht alles nach einer gewissen Zeit wieder auf – ganz wie in der Shareware-Version. Im Deathmatch wird ständig Buch geführt, wie oft



Nach jedem Szenario erhält man eine Endabrechnung.

wer welche anderen Spieler getötet hat – nach jedem Ableben taucht man an einer zufällig ausgewählten Startposition wieder auf. Besonders spaßig ist es, zwei Teams gegeneinander antreten zu lassen. So kann man sich gegenseitig Feuerschutz geben, oder die Gegner per Lockvogel in einen Hinterhalt locken. Meist beschließt man vorher, bis zu einer gewissen Punktzahl (»Kills«) zu spielen. Diese muß dann entweder insgesamt von allen Teammitgliedern oder nur von einem erreicht werden. Im Eifer des Gefechts wird man nicht selten Opfer der eigenen Mannschaftskollegen – die Spielfiguren unterscheiden sich nur in der Hosenfarbe. Glücklicherweise kann man Textnachrichten und (vorgefertigte) Sprachausgaben-Flüche loslassen.

MONIKA STOSCHEK



Meine Pseudonyme »Mortal Moni« oder »Ripley« in allen Ehren, aber dieses Spiel enthält Szenen, die selbst meine Toleranzgrenze in Sachen Brutal-Quote überschreiten. Das gnadenlose Abknallen nackter Frauen, die wehrlos gefesselt von der Decke hängen, finde ich, gelinde gesagt, daneben. Das Spieldesign ist doch sonst nicht so einfallslos, wenn es um die Handlungsmöglichkeiten des Duke geht. Warum rettet er die Opfer nicht einfach, indem er die Aliens abknallt und ihre Geiseln befreit? Das täte seiner Macho-Rolle keinerlei Abbruch und ließe ihn obendrein noch zum echten Helden werden. Man komme mir nicht mit dem »Parental Lock« – welcher Spieler wird das schon aktivieren? Schließlich wird ihm das Gefühl vermittelt, dadurch etwas zu verpassen. Wirklich schade, wenn ein sauber programmiertes Spiel mit zahlreichen interessanten Ideen durch diese übertriebene Gewaltdarstellung versaut wird, nach dem Motto: »brutaler, blutiger und deshalb besser«. Diese Art von Ballern macht mir jedenfalls keinen Spaß mehr!

In der getesteten Vollversion (1.3D) sind sämtliche Verbesserungen enthalten, die es für die Shareware als Patch gab. So kann man gezielt Pipe Bombs legen, ein Fadenkreuz zuschalten und die Maus zum Anvisieren benutzen. Frohe Kunde für Cheat-Freunde: Die Codes der Schnupperversion funktionieren auch im fertigen Produkt. Echte Dukes verzichten natürlich aufs Mogeln und benutzen lieber die jederzeit zugängliche Speicheroption. Ebenfalls erhalten geblieben ist die Möglichkeit, fast alle Spielparameter durch Verändern von Textdateien zu manipulieren. So darf man den Zerstörungsradius der Raketen ändern, die maximale Hitpoint-Zahl unseres Helden, oder auch den Schaden, den ein Fußtritt anrichtet.

DUKE NUKEM 1 UND 2

Die Vollversion von Duke Nukem enthält nicht nur das eigentliche Spiel, sondern auch mehrere Bonusprogramme und Accessoires. Für Nostalgiker ist »Duke Nukum« (man beachte das »u«) und die Vollversion von »Duke Nukem 2« beigelegt. Im Gegensatz zu den technisch brillanten 3D-Kämpfen des jüngsten Teils rennen Sie in den beiden Vorgängern durch ein zweidimensionales Jump-and-Run – eigentlich erinnert nur die blonde Frisur des Heldensprites an den dritten Teil. Sie finden Duke Nukem 1 & 2 übrigens auch auf der CD der aktuellen PC Player. Über die beigelegten Editoren lesen Sie im Anschluß an diesen Test – für Einsteiger sind sie auf keinen Fall geeignet. Außerdem befinden sich zahlreiche Audio- und Midi-Dateien auf der CD, sowie diverse Sharewarespiele von 3D Realms/Apogee. Als letzter »Gag« ist ein Programm enthalten, mit dem man Doom-Levels notdürftig ins Duke-Nukem-Format konvertieren kann. So wird etwa aus einem »Radiation Suit« kurzerhand das Extra »Protective Boots«.



Technik-Tip: Duke Nukem 3D wurde ausdrücklich für MS-DOS (inklusive IBM PC-DOS und Novell DOS) entwickelt, von anderen Betriebssystemen rät 3D Realms ab. Beim Test gelang es uns auf zwei Rechnern nicht, das Spiel mit Sound unter Windows 95 zum Laufen zu bringen – auf einem dritten lief es tadellos. In der niedrigsten Auflösung (320 x 200 Pixel) präsentiert sich das Programm schon auf einem DX/66 beinahe ruckelfrei, für die höheren Auflösungen (bis 800 x 600) sind schnellere Rechner nötig. Die Spielbarkeit steigt mit zunehmender Pixelzahl etwas, weil man die Gegner auf größere Entfernung erkennen kann. Die Auflösung 320 mal 400 bietet einen Kompromiß zwischen Geschwindigkeit und Sichtweite. Im schlimmsten Fall kann bei allen Auflösungen die niedrige (hässliche) Detailstufe gewählt werden. **(la)**

DUKE NUKEM 3D

Hersteller:	3D Realms	**Hardware:**	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	**Sprache:**	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem), bis Acht (Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Sehr gut
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★★ **HEINRICH:** ★★★★ **MONIKA:** ★ **HENRIK:** ★★★★★

JÖRG LANGER: ★★★★

Duke Nukem 3D Editor

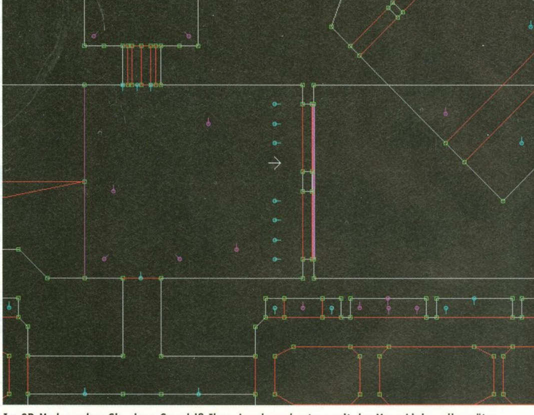
BUILD IT YOURSELF

Die Duke-Programmierer haben auf die CD-ROM der Vollversion auch ihren hauseigenen Level-Editor gepackt. Doch es ist nicht ganz einfach, damit umzugehen.

Um den Editor zu benutzen, sollten Sie von der CD-ROM alle Dateien aus dem Verzeichnis »\GOODIES\BUILD« in das Duke-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte kopieren. Dabei werden die Dateien allerdings als »Read Only« gekennzeichnet, was einen erfolgreichen Einsatz verhindert. Geben Sie deshalb in MS-DOS noch folgendes Kommando ein:

ATTRIB -R *.*

Damit wird der Schreibschutz aufgehoben. Als nächstes starten Sie »BSETUP«, welches Build konfiguriert. Eine möglichst hohe Auflösung ist empfehlenswert, damit Sie mehr von Ihrem Level sehen; die 3D-Grafik ist zum Editieren auch auf langsamen Rechnern immer schnell genug, also nutzen Sie die 800 mal 600 Bildpunkte.



Im 2D-Modus sehen Sie einen Grundriß Ihres Levels und setzen mit der Maus Linien, die später »Sektoren« und »Wände« ergeben werden.

Was für Programme habe ich da eigentlich?

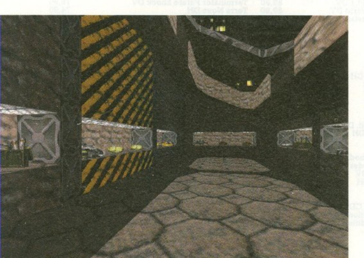
Neben dem eigentlichen Editor haben die Programmierer folgende Programme hinzugepackt.

BUILDHLP.EXE ist die Anleitung für Build als elektronisches Dokument. Sie müssen sich diese Anleitung ausdrucken, damit Sie Zugriff auf die Tabellen am Ende haben; ohne die Tabellen sind Sie beim Level-Bau nahezu aufgeschmissen. Die Taste F2 startet den Druckvorgang.

KEXTRACT.EXE macht aus einer gepackten Datei wieder viele kleine Einzel-Dateien. Mit KEXTRACT können Sie im wesentlichen »DUKE3D.GRP« auseinander nehmen, um dort an einzelne Songs, Leveldaten oder Grafiken heranzukommen.

KGROUP.EXE ist das Gegenstück dazu; es packt einzelne Dateien wieder in einer GRP-Datei zusammen. Dadurch verbrauchen Sie weniger Speicherplatz auf der Festplatte.

EDITART.EXE ist der Grafik-Editor für die Sprites und Tiles. Sie benötigen ihn, wenn Sie eigene Grafiken in das Programm einbauen oder Grafiken austauschen wollen.



Im 3D-Modus können Sie Wände anmalen, Gegner setzen und sich durch die selbstgebaute Welt bewegen.

Grundlagen von Build

Der Editor »Build« arbeitet in zwei unterschiedlichen Modi. Im 2D-Modus zeichnen Sie den Grundriß eines Levels. Mit Linien malen Sie sogenannte »Sektoren«. Ein Sektor ist schlicht und einfach ein Polygon, eine geschlossene Kette von Linien. Es hat in jedem Fall Fußboden und Decke. Dann wird noch zwischen »roten« und »weißen« Sektoren entschieden. Ein weißer ist eine Raumbegrenzung mit echten Wänden. Jeder Level muß mindestens einen solchen weißen Sektor enthalten, der alle anderen Sektoren umschließt. Rote Sektoren müssen keine sichtbaren Wände haben, da Sie quasi aus dem Boden auftauchen. Um beispielsweise eine Bodenplatte zu gestalten, legen Sie einen roten in einen weißen Sektor. Soll aus der Platte ein Podest werden, können Sie im 3D-Modus den roten Sektor nach »oben« verschieben«. In dem Fall sollten Sie den Begrenzungslinien auch eine Grafik geben, damit sie im Spiel »Wände« des Podestes sehen.

Zwischen dem 2D- und 3D-Modus schalten Sie mit der Enter-Taste auf dem Ziffernblock rechts um; die normale Return-Taste funktioniert nicht. Wenn Sie während der Arbeit mit Build Tastatur-Probleme haben, beachten Sie folgende Hinweise: Build arbeitet nicht korrekt unter Windows 95 und sollte auch nur gestartet werden, wenn Sie den deutschen Tastaturtreiber mit ALT-CTRL-F1 kurzzeitig deaktiviert haben.

Im 3D-Modus bewegen Sie mit der Maus ein Fadenkreuz und Ihre imaginäre Kamera mit den Cursor-Tasten. Die »Wand«, auf die das Fadenkreuz zeigt, wird von den Tastaturbefehlen direkt beeinflußt, ohne daß Sie einen Mausknopf drücken. Wenn Sie zum Beispiel diesen Mauszeiger auf den Fußboden richten und dann die Taste »V« ZWEIMAL drücken, können Sie eine beliebige Grafik als Fußboden auswählen.



Das Programm EDITART wird benötigt, wenn Sie eigene Bilder einbauen wollen. Dazu müssen Sie allerdings einige Dateien entpacken.

Einbau von eigenen Grafiken

Um eigene Grafiken in Duke-Levels einzubauen, müssen Sie zunächst mit KEXTRACT die Grafikdateien aus der GRP-Datei herauspacken, mit EDITART bearbeiten und dann mit KGROUP wieder in die GRP-Datei hineinpacken. Die benötigten Dateien heißen »TILES*.ART«. Normalerweise sind es 15 Stück von TILES000.ART bis TILES014.ART. Diese Dateien müssen im selben Verzeichnis wie EDITART.EXE stehen.

Wenn Sie EDITART gestartet haben, drücken Sie »V«, um alle gespeicherten Grafiken im Überblick zu sehen. Mit den Cursortasten scrollen Sie durch die Liste. Eine dicke weiße Linie ist Begrenzung zwischen zwei TILE-Dateien. Wenn Sie eigene Grafiken zusätzlich einbinden wollen, sollten Sie sehr weit nach unten scrollen, bis Ihnen die Grafik »Duke Nukem 3D User Art« auffällt. Alle Grafikslots DANACH sind zu Ihrer freien Verfügung; das Ändern von Grafiken davor kann in den »normalen« Duke-Levels fatale Auswirkungen haben.

EDITART kann zwar malen, meistens werden Sie aber Bilder aus anderen Programmen importieren wollen. Drücken Sie dazu auf die Taste »U«. In einem kleinen Menü können Sie Ihre Festplatte nach GIF-, PCX- und BMP-Dateien durchforschen. Mit der Maus legen Sie jetzt ein Rechteck fest, das als »Tile« (Kachel) importiert wird. Die Farbpalette wird dabei automatisch an die Duke-Farben angeglichen. Modifizierte Tiles werden automatisch gespeichert.

Gegner, Extras, Sprites...

Wände allein machen noch keinen guten Level. »Sprites« müssen in Build für alles herhalten, was keine Wand ist. Das sind zum einen Extras und Gegner. Diese plazieren Sie sowohl im 2D- wie im 3D-Modus, indem Sie »S« drücken und aus der Liste eines der Sprites aussuchen. Wenn Sie einen Gegner plazieren wollen, dürfen Sie nicht einfach ein beliebiges Sprite aus den Animationsphasen verwenden, sondern müssen genau das Sprite nehmen, welches den Namen des Gegners am unteren Bildschirmrand anzeigt. Nur dann ist der Gegner animiert und nicht einfach Zier-Objekt.

Tags und Effectors

Um Interaktivität in einen Level zu bringen, benötigen Sie »Tags« und »Effectors«. Ein Tag ist eine Art Auslöser, den Sie einem Sektor oder Sprite zuteilen können. Drücken Sie dazu in einem der beiden Modi einfach die Taste »T«. Einem Sektor kann ein »Lotag« und ein »Hitag« zugeteilt werden. Der Lotag ist meistens eine Funktion des Sektors wie zum Beispiel »Bewege dich« oder »Öffne dich wie eine Tür« – auch »Effector« genannt. Der »Hitag« ist hingegen eine Zahl, die Sie in den meisten Fällen selbst vergeben und dem Sektor eine eindeutige Tag-Nummer zuteilen. Wenn sich eine Tür öffnen soll, sobald Sie eine bestimmte Stelle auf dem Boden betreten, erhält die Tür den Hitag »1« (es ist der erste, den Sie vergeben) und der Sektor mit der Bodenplatte ebenfalls die »1«. Der Tür geben Sie als Lotag den Funktionscode für eine Tür, der Bodenplatte hingegen auch eine »1«. Diese 1 bedeutet »Ich bin ein Schalter für einen anderen Sektor«. Sie können beliebig viele Türen und Bodenplatten miteinander verknüpfen, indem Sie ihnen den gleichen Hitag zuteilen. Damit umgekehrt aber nicht ihr Level durcheinander gerät, sollten Sie unbedingt Buch über alle verteilten Hitags führen.

Eine Liste aller verwendeten Codes finden Sie in BUILDHLP.EXE. Diese sollten Sie sich in jedem Fall ausdrucken, da ohne die Liste kaum ein vernünftiger Level zu programmieren ist. (bs)

Action-Adventure für Fortgeschrittene

WITCHAVEN 2

BLOOD VENGEANCE

Anstatt die Computergemeinde im Sommerloch sitzen zu lassen, schickt Capstone kampferprobte Abenteurer zurück in die 3D-Dungeons von Witchaven.

Die bösen Feinde kommen oft auch im Team. Unten sehen Sie die Menüleiste. In den Flaschen rechts sind Tränke, der gerade angewählte Spruch ist im Zauberbuch aufgeschlagen.

So ein Heldenleben ist hart: Da wacht Grondoval völlig verkatert von der Siegesfeier auf und ist unerwartet mutterseelenallein. Plötzlich schwebt eine riesige Drachendame herbei, nur um mitzuteilen, daß alle Gefährten verloren sind, falls er sie nicht sofort aus den Klauen der Hexe Cirae-Argoth befreit. Deren böse Schwester hatte Grondoval in »Witchaven 1« getötet und nun ist Blutrache angesagt. Was bleibt da dem leidgeprüften Recken anderes übrig, als sich erneut als Hexenjäger zu betätigen?

In der einblendbaren Karte können Sie sich fortbewegen. Der grimmige Kopf ist ein feuerspeiender Guardian, der hier eine Art Kapelle bewacht. (640 x 480)



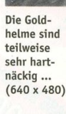
Bei Ausflügen in die Lava sollte Ihr Held via Zauberspruch entsprechend geschützt sein.

Natürlich ist es wieder mal an Ihnen, den undankbaren Job des Retters zu übernehmen und die Spielfigur erfolgreich durch dieses Action-Adventure mit Rollenspielelementen zu führen. Vor dem Start dürfen Sie einen von vier Schwierigkeitsgraden wählen.



Sie treten zunächst mit der fünfteiligen Standardausrüstung (von der bloßen Faust über den Morgenstern bis zum Langschwert) gegen über zwanzig verschiedene Monstertypen an. Später können Sie Ihr Waffenarsenal unter anderem durch effektive beidhändige Waffen erweitern, die Sie den erfolgreich bekämpften Gegnern abnehmen. Bei sehr starken Widersachern bringt Sie der Einsatz eines Bogens weiter, da Sie hier Distanz wahren. Für den Fernkampf eignen sich zudem auch einige der acht Zaubersprüche, für die Sie aber vorher die entsprechenden Spruchrollen gefunden haben müssen. Besonders das Einfrieren der Gegner ist sehr spaßig, da sie sich in diesem Zustand mit einem einzigen Treffer in tausend Einzelteile zerlegen lassen. Außerdem wurden jede Menge andere Gegenstände





Die Goldhelme sind teilweise sehr hartnäckig ... (640 x 480)



... am besten friert man sie mit dem Freeze-Spell ein! (320x240)

MONIKA STOSCHEK ★★

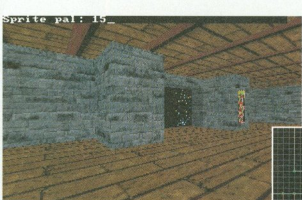
Irgendwie wirkt dieser Nachfolger sehr schnell hingeschludert. Ein paar windige Schilder und Gegner zusätzlich ist nicht gerade viel. Zugegeben: Vor allem letztere sind grafisch verfeinert worden. Sie bewegen sich teilweise aber immer noch wie auf Schienen und recht ruckartig. Apropos ruckeln: Mit dem Scrolling war ich auf meinem Pentium/90 in keiner der beiden Auflösungen ganz zufrieden, auch nicht bei verkleinertem Fenster. Außerdem wird die Tastatur-Steuerung scheinbar nur alle Jubeljahre vom Programm abgefragt und ist somit zu träge für die schweren Kämpfe. Selbst die niedrigste der Schwierigkeitsstufen wird so zum Martyrium; auch per Gamepad oder Stick spielt es sich nicht besser. Daß die Monster im Zuge optischer Verbesserungen noch menschenähnlicher geworden sind, mag eher als Gedankenlosigkeit einzuschätzen sein, läßt aber »Witchaven 2« noch weniger für Kinder taugen als den Vorgänger. Details wie trocknendes Blut und nachpendelnde Morgensterne in Monsterkörpern sind eher was für Splatterfans. Daran ändert auch die Option nichts, die weniger blutige Kämpfe verspricht.

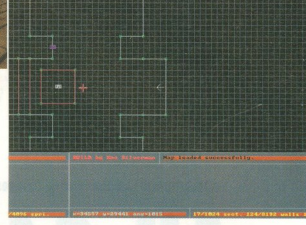
Spiele-Test

kreuz und quer in den riesigen 3D-Arealen verteilt, die allesamt durch Darüberlaufen aufgenommen werden. Hilfreich sind hierbei vor allem diverse Tränke, Schlüssel, Gold und Silber. Edelmetall läßt, ebenso wie gewonnene Kämpfe, die Erfahrungswerte ansteigen, während die Drinks fünf verschiedene Wirkungen zeigen. Neben Heilung, Kräftigung, Unsichtbarkeit und Feuerschutz gibt es ein Serum gegen Vergiftungen. Ganz sorglos sollten Sie allerdings nicht durch die Labyrinthe eilen, da Sie sonst wichtige Hebel oder, noch schlimmer, manch tödliche Speerfalle übersehen könnten. Doch auch Berührungen mit der glühenden Lava und natürlich dem Feind sind dem Wohlergehen des Helden abträglich.

Über Grondovals Gesundheitszustand gibt die Menüleiste am unteren Bildrand Auskunft. Neben Lebens- und Erfahrungspunkten sind dort auch die verfügbaren Potions, das Zauberbuch und die Stärke der Rüstung verzeichnet. Das Menü ist per Knopfdruck ausblendbar. Nach Fehltritten in die Lavafluten oder tödlichen Kämpfen können Sie einen Save-Stand laden. Speichern können Sie nahezu immer, nur auf festem Boden müssen Sie stehen. Sie können zwischen VGA und Super-VGA-Modus wählen, um das Spiel zu beschleunigen. Die von uns getestete Version wurde unerklärlicherweise im Spielverlauf störend langsam.

Die wichtigsten 3D-Helme werden laut Aussage des Herstellers unterstützt. Über Netzwerk können bis zu 16 Leute an der Hexenjagd teilnehmen oder über Modem zwei Spieler sich einen Zweikampf liefern. Außerdem ist ein nicht ganz einfach zu bedienender Level-Editor beigefügt, mit dem Sie selbst Dungeons entwerfen und abspeichern können. **(ms)**





Beim Editieren sind verschiedene Levelausstattungen möglich. Der Level-Editor ist in eine 3D- und eine 2D-Sektion unterteilt.

WITCHAVEN 2

Hersteller:	Capstone	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem/Nullmodem), 16 (Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ HEINRICH: ★★★ HENRIK: ★★ JÖRG: ★

MONIKA STOSCHEK:




Kommt ein Hubschrauber geflogen: Wenn der Apache aus der Deckung aufsteigt, ist es für den Gegner meist zu spät.

GOLD PLAYER

Hubschrauber-Simulation für Fortgeschrittene

AH-64D LONGBOW

Nach ATF setzt Electronic Arts zu neuen Höhenflügen an. Mit der extrem detaillierten Hubschrauber-Simulation geht man zum Angriff gegen »Gunship« und »Comanche« über.

Nicht kleckern, sondern klotzen, dachte sich Electronic Arts, als man sich an das Apache-Projekt wagte. Wenn ein CD-ROM für eine realistische Flugsimulation nicht genügt, nehmen wir halt zwei. Und weil so ein Kampfhubschrauber ganz fürchterlich viele Funktionen hat, begnügen wir uns nicht mit 140 Tastatur-Kommandos (kein Witz) und Joystick-Steuerung, sondern nehmen noch die Maus mit hinzu. Und damit alle Fakten stimmen, lassen wir uns von der »Jane's Information Group« alle Daten über den Apache und die üblichen Waffensysteme aus Ost und West geben.


In Low-Res mit 320 mal 200 Bildpunkten erinnert die grobgepixelte Landschaft an eine etwas angeschimmelte Pizza.


Die höchste Detailstufe zeigt sehr ansehnliche Oberflächen-Texturen, obwohl die Auflösung ebenfalls bei 640 mal 400 Bildpunkten liegt. Leider gibt es wenig Objekte.

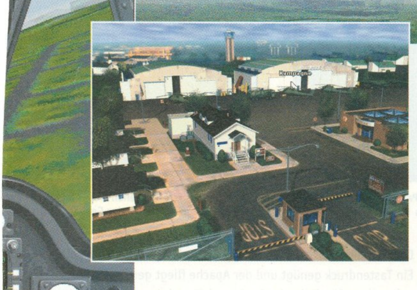

Die mittlere Auflösung mit 640 mal 400 Bildpunkten wirkt in der typischen Flughöhe etwas kantig, ist aber durchaus akzeptabel.

Falls Sie Jane nicht kennen: Es ist so eine Art »Auto Motor Sport« für alles, was auf dem Militär- und Flugsektor existiert. Die Publikationen stehen im Ruf, die technischen Daten der amerikanischen und russischen Waffen besser zu kennen als das Pentagon. EA hat mit den Hintergrund-Infos der Jane's Information Group bereits den »Advanched Tactical Fighter« (ATF; Test in PC Player 6/96 auf Seite 70) aufgemöbelt.

Die Materialschlacht hat nur ein Ziel: Den Angriffs-Hubschrauber AH-64D – besser bekannt als »Apache Longbow« – so realistisch wie möglich zu simulieren. Statt sich auf die wichtigsten Funktionen zu beschränken, wie etwa Novalogic mit »Comanche gegen Werwolf«, soll dieses Spiel alle Aspekte des Hubschraubers berücksichtigen. Entsprechend komplex ist die Simulation. Wer wie bei einer typischen Action-Simulation einfach mal drauflosfliegt, wird kaum weiter als bis zur ersten SAM-Stellung kommen. Bevor Sie sich an die erste Mission wagen, sollten Sie sich daher das gut zweistündige Training gönnen. Hier erklärt das Programm Schritt für Schritt den Apache. Statt eines langweiligen Vortrags erleben Sie eine interaktive Einführung. Der Fluginstruktor, dessen Stimmen an die militärisch zackige Version von Kermit dem Forsch erinnert, erklärt in Deutsch, was Sie tun müssen. Blinkende Markierungen auf dem Bildschirm umranden dabei synchron zum Text, was der digitale Lehrer gerade beschreibt.

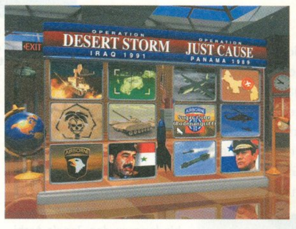
Damit Ihr Wissen nicht theoretisch bleibt, besteht jede Lektion aus mehreren Übungen. Hier können Sie das frisch erworbene Wissen praktisch umsetzen. So lernen Sie beispielsweise nicht nur, wie Sie die Flughöhe einstellen und kontrollieren, sondern dürfen das Zusammenspiel auch gleich testen. Später können Sie selbst Ausweichmanöver gegen Boden-Luft-Raketen üben, ohne daß der Apache gleich in einen Schrotthaufen verwandelt wird.

Ohne das ausführliche Training überstehen selbst erfahrene Flieger keine Mission lebend. Dafür ist die Simulation zu komplex,



Die Basis ist der Ausgangspunkt für alle Aktivitäten. Die verschiedenen Gebäude stehen für die einzelnen Abschnitte wie Training oder historische Missionen.





Bei den historischen Missionen dürfen Sie im Golfkrieg oder bei der Besetzung Panamas mitmischen. Das fällt nicht in die Kategorie politisch korrekt, die Südamerika-Einsätze machen aber am meisten Spaß.

die Bedienung zu vielschichtig und die Gegner viel zu raffiniert. Eilige Naturen sollten zumindest das grundlegende Flugtraining, den Waffentest und das Strategie-Briefing mitmachen, um eine Chance zu haben. Wer es nicht glaubt, kommt über den Kontrollturm ohne große Umwege sofort zu einem Einsatz.

Daß die Simulation relativ schwer zu meistern ist, liegt nicht am Hubschrauber. Die Entwickler von McDonnell Douglas haben den Apache mit jeder Menge Elektronik vollgestopft, damit der unter allen Umständen in der Luft bleibt. Außerdem lassen sich die Flugeigenschaften in vier Stufen der Realität anpassen. Je nach Modus spricht der Flieger träger (real) oder spontaner (simuliert für Hobby-Piloten) auf Änderungen an. Bei schlechtem Wetter oder wilden Flugmanövern reagiert er zwar selbst im Anfänger-Modus manchmal unwirsch, bleibt aber die meiste Zeit beherrschbar. Ausgeklügelte Systeme steuern die Verteidigungsmaßnahmen weitgehend selbst. Und die Waffen treffen ihr Ziel mit Hilfe des Computers mit der Präzision eines Chirurgen.

Um erfolgreiche Einsätze zu fliegen, müssen Sie die Einsatzstrategien im ausführlichen, deutschen Handbuch genau studieren. Ein Hubschrauber ist nämlich nicht einfach ein Flugzeug mit dem Propeller auf dem Dach. Ein Jet rauscht möglichst schnell auf sein Ziel zu, vernichtet es und verschwindet wieder aus dem Gebiet, bevor der Feind reagieren kann. Mit dem Hubschrauber müssen Sie sich vorsichtig anpirschen und ständig in Deckung bleiben, weil Sie zwar wendig, aber nicht gerade schnell sind. Den Wettflug gegen eine Rakete verlieren Sie mit fast tödlicher Sicherheit.

Deshalb kommt der Planung des Einsatzes große Bedeutung zu. Hubschrauber-Besatzungen nehmen große Umwege in Kauf, um im Schutz von Hügeln und Bergen sich dem Ziel zu nähern. Da die Hindernisse auch das eigene Radar blockieren, muß man am Einsatzort vorsichtig die Lage sondieren. Durch Auf- und Abschweben werden die Ziele erfaßt – möglichst ohne selbst angepeilt zu werden. Vor Ort erarbeiten Sie am Waffencomputer den Angriffsplan, um systematisch die Gegner auszuschalten. Wer wild drauflosballert, trifft anderenfalls die unwichtigen Objekte, während die Flugabwehr in aller Seelenruhe Ihr Fluggerät in ein Sieb verwandelt.

Wie beim echten Apache können Sie bei Angriffen im Team die Ziele aufteilen. Es gibt zwar im Gegensatz zur Apache-Simulation von Digital Integration keinen Netzwerk-Modus. Dafür steht Ihnen bei einigen Einsätzen Artillerie und ein zweiter Hubschrauber als »Wingman« zur Verfügung. Als Einsatzleiter dirigieren Sie die digitalen Kollegen.

Dies geschieht, indem Sie im taktischen Display des Waffensystems die einzelnen Gegner anklicken und einem Angreifer zuteilen. Sie können auch ganze Gruppen markieren, indem Sie, wie unter Windows, mit der Maus einen Rahmen ausziehen. Wenn handliche, sogenannte Feuer-Prioritäts-Zonen eingeteilt sind, konzentriert sich Ihr Waffencomputer automatisch auf die Feinde in Ihrem Bereich, weil die Partner den Rest erledigen. Um den Angriff zu planen, müssen Sie übrigens öfter zwischen Joystick und Maus wechseln oder mit ziemlich umständlichen Tastatur-Kommandos arbeiten. Apache unterstützt die Ruderkontrolle von Thrustmaster, so daß Simulations-Fans das Seitenruder mit den Füßen bedienen können.

Die Simulation bietet verschiedene Arten von Missionen: Einzeleinsätze, die nach Ihren Vorgaben erzeugt werden, fertige Kampagnen und historische Einsätze. Dahinter verbergen sich jeweils sechs Einsätze aus dem Golfkrieg und der Aktion in Panama, bei dem die US-Truppen General Noriega auf unfeine Art und Weise dingfest gemacht haben. In den realen Szenarien wird deutlich,

MONIKA STOSCHEK 

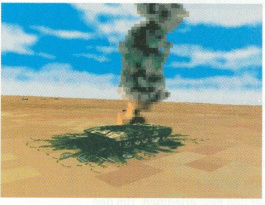
Jetzt haben auch die ganz anspruchsvollen Hubschrauber-Piloten eine äußerst detailreiche Simulation. Vorbei die Zeiten, in denen die PC-Flugzeugführer über ihre Kollegen im Helikopter arrogant die Nase rümpften und sie als pure Ballerfans diffamierten. Der Schwerpunkt von Apache liegt auf Detailtreue, und es ist tatsächlich alles drin und dran. Besonders gut gefallen haben mir die ausführlichen Unterrichtssequenzen, in denen wirklich jede Funktion sehr anschaulich erklärt wird. Zugegeben: Optisch hätte der Apache ruhig ein wenig mehr Kriegsbemalung vertragen; bei den Wüstenszenarien freut man sich zumindest über eine Sanddüne, die grafisch Abwechslung bringt. Angesichts des realistischen Flugverhaltens ist das aber zu verschmerzen. Die Missionen steigen in ihren Anforderungen angemessen an und die deutsche Sprachausgabe hat etwas. Wer sich allerdings außerstande sieht, ein Telefonbuch-dickes Handbuch zu durchforsten und statt dessen einfach drauflosfliegen und -ballern will, ist bei Apache an der falschen Adresse. Der sollte sich lieber an Stammesbruder Comanche halten.

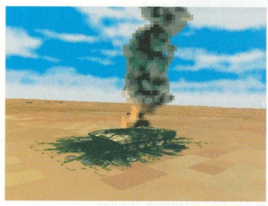


wie vielfältig die Einsatzgebiete sind. Die Aufgaben reichen von reinen Erkundungsflügen, über den Begleitschutz für Fallschirmjäger bis zu echten Kampfeinsätzen.

Kampagnen und Einzeleinsätze unterscheiden sich kaum. Bei den Missionen können Sie selbst festlegen, in welchem Gebiet Sie eine Aufgabe lösen wollen. Auch das Wetter, die Tageszeit und die Stärke der Feinde lassen sich bestimmen. Bei der Kampagne müssen Sie nehmen, was der Computer Ihnen vorsetzt.

Der Ablauf eines Auftrages ist immer gleich. Am Anfang steht jeweils eine Grafik, von der aus Sie den Einsatzplan lesen, den Flug festlegen und den Hubschrauber bewaffnen können. Außerdem gibt es jeweils eine Verbindung zu den Jane's-Archiven, um Details über bestimmte Gegner nachlesen zu können. Die Dokumentation ähnelt einem Buch, die Bilder bestehen aber zum Teil aus Fotos, teilweise aus 3D-Modellen der beschriebenen Waffen. Wichtig für den Erfolg der Mission ist die genaue Planung. Dabei zeigt Ihnen das Programm eine topographische Landkarte mit der Lage aller bekannten Einheiten (Freund und Feind). Zu beachten ist besonders die Reichweite der gegnerischen Flugabwehr. Obwohl das Programm jeweils einen Kurs vorschlägt, sollten Sie die Route genau überprüfen. In der Regel gibt man Ihnen den Weg zu den primären und sekundären Zielen vor. Nur führt der direkte Weg meist direkt ins Verderben. Also heißt es, weitere Wegpunkte zu definieren, was mit etwas Übung dank der Maussteuerung relativ bequem ist.





Aus verschiedenen Kamera-Perspektiven können Sie sich ansehen, wie der Apache aus Steuergeldern finanziertes Militärgerät in Schrott verwandelt.



Bei Nacht sind in Panama alle Tanker grau. Die Elektronik des Longbow hat ihn trotzdem aufgespürt.

Dank Restlicht-Verstärker sehen Sie als Pilot selbst bei Finsternis, was in der Gegend so schwimmt.

Der Autopilot macht den Anfang jedes Auftrags zum Kinderspiel. Ein Tastendruck genügt und der Apache fliegt genau den vorgegeben Kurs. Damit das Anpirschen nicht zu langweilig wird, kann man zusätzlich den Zeitraffer verwenden. Shortcuts erlauben Ihnen automatisch höher, tiefer, schneller oder langsamer zu fliegen, ohne gleich auf manuelle Kontrolle umzuschalten. Erst beim Kampf müssen Sie selbst ran.

Die Flugsequenzen gehören nicht gerade zum Attraktivsten, was die Simulationsbranche jemals hervorgebracht hat. Meistens fliegt man durch sanft hügeliges Gebiet, das sich nur in den Texturen unterscheidet. Die Grafiken sollen zwar laut EA auf Original-Material basieren, doch das macht sie nicht unbedingt anziehender. In der Wüste ist es eher braun, im Urwald dunkelgrün und in der Mischlandschaft hellgrün. Große Unterschiede gibt es ansonsten nicht. Enge, verwundene Täler, steile Klippen und Seen sucht man vergeblich. Selbst in der höchsten von drei Detailstufen wirkt die Umgebung klinisch rein und mathematisch korrekt. Es gibt keine Wälder, Straßen sind Mangelware, und bis auf das Panama-Szenario sucht man vergeblich nach Städten. So realistisch der Apache simuliert wird, so karg und lustlos präsentiert sich das Terrain. Das mag wirklichkeitsnah sein, doch ob es Spaß macht, steht auf einem anderen Blatt.

Trotz der sparsamen Grafik gibt sich der Apache bei der Hardware nicht gerade bescheiden. Ein Pentium mit 90 MHz sollte es mindestens sein, wenn Sie sich nicht mit grober Grafik in der niedrigesten Detailstufe abspeisen lassen möchten. Und selbst auf einem Pentium/133 wirkt die Simulation in höchster Grafikqualität ein wenig träge. Ein schnelles CD-ROM-Laufwerk und einigen Platz auf der Festplatte (circa 100 MByte) sollten Sie außerdem haben. Das Programm wird zwar auf zwei CD-ROMs geliefert. Die Grafiken sind aber trotzdem komprimiert gespeichert und müssen für jede Umgebung neu auf die Festplatte kopiert werden. Da jeweils alle drei Detailstufen entpackt werden, kommt es immer wieder zu Wartezeiten. **(bs)**

BORIS SCHNEIDER



Uff, um den Apache Longbow zu beherrschen, muß man a) Geduld, b) viel strategisches Gespür, c) ein gutes Gedächtnis und d) einen schnellen Pentium-PC mitbringen. Wer à la Comanche nur möglichst effektvoll ein paar SAM-Stellungen zerbröseln möchte, wird mit Apache nicht glücklich. Hier müssen Sie jeden Einsatz genau planen, die vielen Systeme sicher beherrschen und im richtigen Augenblick blitzschnell zuschlagen. Zusammen mit den überreichlichen Hintergrund-Informationen von Jane's katapultiert sich AH-64D Longbow an die Spitze der Hubschrauber-Simulationen.

Leider hat man jede Mark in die Simulation gesteckt und nichts in die Grafik investiert. Für die relativ mageren Texturen und die wenigen Objekte, die sich in den Landschaften verlieren, ist Apache zu langsam. Etwas mehr Abwechslung hätte hier nicht geschadet. So gibt es eine argen Bruch zwischen den aufwendigen, vorgerenderten Zwischensequenzen und der Spargrafik beim Fliegen. Wer nur einen 486er mit 66 MHz besitzt, muß sich sogar mit extrem groben Pixelwüsten zufrieden geben.



AH-64D LONGBOW

Hersteller:	Electronic Arts	Hardware:	❶❷❸④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Sehr gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Sehr gut

PC PLAYER PERSONALITY

HEINRICH: ★★★★ JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★★★ HENRIK: ★★★

BORIS SCHNEIDER: ★★★★

AH-64D Longbow im Vergleich zu Apache Longbow

EINER FLOG ÜBER DIE SAM-STELLUNG

Bei den Hubschrauber-Simulationen geht es rund. Der AH-64D »Apache Longbow« spielt bei EA und Digital Integration jeweils die Hauptrolle.

Es gibt Trend-Sportarten, Trend-Gruppen, Trend-Trends und Trend-Simulationen. Was die F14 und der Stealth-Fighter für die Jets sind, ist der Apache Longbow für die Hubschrauber. In den beiden wichtigsten Helicopter-Simulationen sitzen Sie am Steuer des Angriffs-Hubschraubers. Die Ausnahme der Regel: Novalogic hat sich für den kleineren und agileren RAH-66 »Comanche« entschieden. Allerdings überwiegen bei »Werwolf gegen Comanche 2.0« die Action-Elemente, so daß »Apache Longbow« von Digital Integration und »AH-64D Longbow« von Electronic Arts um die Führung im Bereich Simulationen kämpfen.

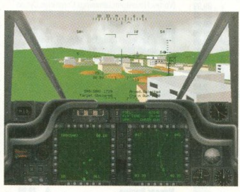


Die Grundlagen

Andy Hollis, der bereits bei Microprose für »Gunship« und »F19 Stealth Fighter« verantwortlich war, hat sich bei EA/ Origin ganz offensichtlich zum Ziel gesetzt, Sie zum Militär- und Hubschrauber-Experten zu machen. Das dicke, deutschsprachige Handbuch quillt über mit Erklärungen und Hintergrund-Infos zum Apache. Bei der Vorbereitung der Missionen stehen Ihnen außerdem die Daten der »Jane's Information Group« zur Verfügung. In einem zweistündigen, interaktiven Training lernen Sie alle Aspekte des Hubschraubers direkt kennen. Das ist auch nötig, weil Sie bei AH-64D selbst komplizierte Funktionen wie das Einteilen der Ziele in Feuer-Prioritäts-Zonen am Waffencomputer für den Teameinsatz ausführen können. Weil Piloten im wirklichen Leben lange üben müssen, bevor Sie den Hubschrauber beherrschen, gibt es vier Realitätsstufen für das Flugverhalten. So können Sie die Schwierigkeitsgrade langsam steigern.



AH-64D bietet die schöneren Landschaften, die aber nur von wenigen Objekten bevölkert werden.



Bei Apache Longbow gibt es jede Menge Städte und Bäume - die Grafik ist dafür eher altbacken.

Als Pilot bei Apache Longbow lernen Sie dagegen nur das unbedingt Nötigste. Das 80-seitige Booklet erklärt nur wenige Hintergründe und die strategischen Gesichtspunkte beim Hubschrauber-Einsatz bleiben weitgehend unerwähnt. Trotzdem berücksichtigt Digital Integration alle wichtigen Aspekte des Apache. Die ausführlichen Lagekarten erlauben, die Einsätze präzise zu planen. Beim Fliegen gibt es zwei Modi: Arcade (extrem einfach) und realistisch (tückisch).

Die Grafik

Schon als Apache Longbow im Herbst '95 frisch auf dem Markt war, kritisierten wir die altbackene Grafik mit den minimalen Texturen (siehe Test in PC Player 10/95 auf Seite 70). Inzwischen hat sich der Abstand zur Spitze noch weiter vergrößert. Wer einen schnellen Pentium-Rechner besitzt, erlebt beim AH-64D wie realistisch Landschaften auf dem Bildschirm wirken können. Leider drückt der Realismus die Abwechslung. Wer bei EA hinter dem Steuerknüppel sitzt, sieht außer viel Landschaft nur wenige, versprengte Objekte. In der Welt der Apache Longbow wimmelt es dagegen von Bäumen, Häusern, Straßen und Bauwerken.

Die Missionen

Sowohl AH-64D als auch Apache Longbow bieten jede Menge abwechslungsreicher Missionen. Sie haben jeweils die Wahl zwischen Einzel-Einsätzen und kompletten Kampagnen. Daß EA auf 250 Missionen (DI: 100) kommt, ist dabei ein theoretischer Wert, weil der Missions-Generator die Aufgabe nach Ihren Vorgaben (Terrain, Einsatzart, Uhrzeit etc.) erzeugt. Insgesamt sind die beiden Produkte gleichwertig. Simulations-Fans dürften aber die historischen Einsätze in AH-64D zu schätzen wissen. Während die Kampagnen bei beiden Produkten fiktiv (mit realem Hintergrund) sind, basieren diese Aufgaben auf echten Missionen im Irak und in Panama.

Unser Fazit

AH-64D von Electronic Arts ist eindeutig die komplettere Simulation. Sowohl in puncto Spieltiefe als auch Grafik bläst er Apache Longbow von DI vom Himmel. Allein beim Detailreichtum in den simulierten Landschaften kann EA nicht überzeugen. Die Vorteile erkauft man sich mit einem enormen Hardware-Aufwand. Der Newcomer belegt zwei CD-ROMs, braucht viel Zeit zum Generieren der Szenarien und wird erst ab einem Pentium/90 so richtig schön. Apache Longbow können Sie auch mit einem schnellen 486er spielen und ist im Handling viel direkter. Wer bereit ist, etwas Realismus für mehr Abwechslung und weniger Wartezeiten einzutauschen, hat auch mit dem älteren Apache seinen Spaß. Außerdem bietet DI's Apache einen Mehrspielermodus, der bei EA fehlt. (bs)

AH-64D LONGBOW	APACHE LONGBOW
Missionen, Kampagnen und historische Einsätze	Missionen und Kampagnen
Rund 250 verschiedene Einsätze	Rund 100 verschiedene Einsätze
Interaktives Flugtraining mit Erklärungen	Vereinfachte Trainings-Missionen
Handbuch und Sprachausgabe in Deutsch	Deutsches Handbuch
Ausgeprägte strategische Komponente	Action und Strategie in einem
Ausführliche Hintergrund-Informationen	Nur Basis-Informationen
Drei Grafikmodi; Dithering und Himmel separat	Grafik in 16 Detailstufen einstellbar
Texturen nach Originalaufnahmen	Einfache Boden-Texturen
Wenig Objekte	Sehr viele Objekte
Flugeigenschaften in vier Realitätsstufen	Nur Arcade- oder Realmodus
Artillerie-Unterstützung	Nicht vorhanden
Computer als Wingman	Zweiter Spieler als Wingman
Nicht vorhanden	16 Spieler im Netzwerk
Erst ab Pentium empfehlenswert	Auf 468er spielbar



SPANNENDER ALS TELEFONSEX
gearheads
Aufziehen, loslegen, durchdrehen – Cool bleiben
Die EG-Spieleminister: Das Spielen von Gearheads kann zu Schweißausbrüchen, Haarausfall und Nervenzusammenbrüchen führen. Es wird dringend davon abgeraten, sich mit diesem Spiel über einen längeren Zeitraum zu beschäftigen.
PC Player 6/96: Gearheads ist ein herrlich schräger Spaß.
Power Play sagt: Könnte einen ähnlichen Sucht-Effekt entwickeln wie Tetris.
Thomas Morgan von PC-Spiel sagt: Echt cool! Endlich mal was völlig neues – Darauf haben wir lange gewartet!
Oliver Bosch von Limit sagt: Echt abgedreht! Echt anders! Echt toll!
PC-Power 6/96: Ein nervenaufreibendes Strategiespiel, das immer wieder mit neuen Überraschungen aufwartet.
PC Action 6/96: Power-Ups, Geheimlevel und Zusatzleben geben einer rundum gelungen umgesetzten und vor allen frischen Spielidee den letzten Feinschliff.
Next Level 7/96: Das geniale Spielprinzip fasziniert und fesselt auf Anhieb. Extrem empfehlenswert!
PC Games sagt: origineller Action-Spaß für Strategen.
MEIN KÄNGURUH WIRD IHN IN DIE KNIE ZWINGEN!
JETZT KOMMT DIE KAKERLAKEN-INVASION
R/GA INTERACTIVE
http://www.philipsmedia.com/media/games
©1996 Philips Media and RGA Interactive Inc.
Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO
PHILIPS
PC & MAC CD-ROM

Strategie für Fortgeschrittene

WARCRAFT 2: BEYOND THE DARK PORTAL



Unsere fünf Menschen-Helden haben alle Hände voll zu tun, die orkische Belagerung abzuwehren.

Sie haben geglaubt, zwischen Grünhäutern und Menschen sei Ruhe? Falsch – mit dieser Missions-CD gelangen Sie durchs Dunkle Portal ins Land der Orks.

Seit dem Erscheinen von »Warcraft 2« bewegt die Computerstrategen eine ungeheuer wichtige Streitfrage: Ist es besser oder schlechter als »Command & Conquer«? Viele unserer Leser haben einfach beide gekauft – seit Monaten befinden sich die Konkurrenten auf Platz 1 und 2 unserer Charts. Nachdem Westwood vor kurzem eine Add-On-CD zu C&C veröffentlichte, zieht nun Blizzard mit »Beyond the Dark Portal« nach.

Das neue Grafikset biete Pilze anstatt Bäumen, rote Weidetiere und viel Sumpf.

Hauptbestandteil sind je zwölf neue Missionen für Orks und Menschen, jeweils in einer Kampagne zusammengefaßt. Das Dunkle Portal, die Verbindung zwischen den beiden Welten, sorgt für einigen Verdruß – die Menschen wollen es endgültig versiegeln, die Orks für ihre Eroberungsgelüste nutzen. Da ein Großteil der Szenarios auf der Ork-Welt spielen, haben die Designer ein neues Grafikset gemalt. Resultat ist eine Sumpflandschaft mit Riesenpilzen statt Bäumen, um sämtliche Gebäude winden sich grüne Ranken.

Jede Seite verfügt nun über fünf Helden. So sieht ein Super-Söldner auf der Karte zwar aus wie ein normaler Infanterist, doch hat er eine andere Farbe, ein spezielles Portrait und vor allem beeindruckende Kampfwerte. Jeder der zehn Heroen quittiert Ihre Befehle mit spezieller Sprachausgabe – so meldet sich der Freund eines in Warcraft 2 gemeuchelten Ritters öfter mal mit »Für Lothar!« zu Wort. Einige Missionsziele sind nur von Helden zu schaffen.

Auch sonst haben die Szenarios an Abwechslung gewonnen: Mal muß man sich gleichzeitig mit den Bewohnern eines Dorfes alliieren und eine andere Bevölkerung beschützen, dann wieder ein Schloß bauen, um den Level zu gewinnen. Der Schwierigkeitsgrad wurde angehoben, häufig erfolgt schon nach wenigen Spielsekunden ein Großangriff. Neben den 24 Kampagnen-Missionen sind 55 Editor-Karten enthalten, darunter zehn für Solospieler. Diese Levels nutzen allerdings nicht das Grafikset des Add-Ons, die Aufgabe lautet jeweils schlicht »Vernichte alle Feinde«.

Drei Animationssequenzen und Audiotracks sind zusätzlich auf der CD. Aus Aktualitätsgründen testeten wir die englische Version, mittlerweile sollte Beyond the Dark Portal komplett eingedeutscht vorliegen. (la)

JÖRG LANGER ★★★★

Die Solomissionen von Warcraft 2 fand ich nach der Hälfte ziemlich langweilig, weil man fast jeden Level auf dieselbe Art und Weise löste. Die neuen Szenarios sind interessanter, das typische Missionsziel »Töte alles!« wird durch andere Aufgaben ergänzt. Auch die Helden sorgen für neue Impulse - sie sind extrem stark, dürfen aber nicht das Zeitliche segnen. Konnte man beim Original meistens auch ohne jede Magie siegreich bleiben, muß man nun kräftig zaubern.

Leider darf man nach wie vor nur neun Kämpfer in eine Gruppe stecken, welche sich zudem nicht per Tastendruck gezielt anwählen läßt. Auch die Eigeninitiative meiner Mannen ist nicht besser geworden - warum eingreifen, wenn wenige Meter entfernt ein Kollege verprügelt wird? Lobenswert ist hingegen, daß man sich die Mühe neuer Sprachaufnahmen gemacht hat - Westwood spendierte seinem Add-On nur schnöden Text. Zwar gefällt mir Command & Conquer immer noch besser, doch bei den Missions-CDs hat Blizzard die Nase vorn.

WARCRAFT 2: BEYOND THE DARK PORTAL

Hersteller:	Blizzard	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem); bis Acht (Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ HEINRICH: ★★★★ MONIKA: ★★★★ HENRIK: ★★★★

JÖRG LANGER:



Strategie für Fortgeschrittene

CHAOS OVERLORDS

Chaos-Theorie und Praxis: Die nach Reichtum und Einfluß gierenden Stadtteil-Diktatoren machen jeden Kommunalreferenten arbeitslos.

Das Jahr 2050: Tina Turner ist wieder mal auf einer Abschiedstournee. Frankfurt spielt immer noch in der Zweiten Liga. Chaos und Korruption regieren in den Großstädten. Mächtige Gangsterbosse, die »Overlords«, heuern kampfkräftige Söldnertruppen an. Die Refinanzierung des Personals erfolgt über Schutzgeldzahlungen der Geschäfte, die sich innerhalb eines kontrollierten Bezirks befinden. Das friedliche Miteinander wird nur durch einen kleinen Umstand gestört: Es gibt noch ein paar andere Overlords. Und die begnügen sich nicht mit einigen Sektoren, sondern wollen Macht über die ganze Stadt.

Mit schicker Schachtel, düsterer Hintergrundstory und verwirrender Anleitung tarnt New World Computing ein relativ schlichtes Strategiespiel. Das Szenario besteht bei »Chaos Overlords« aus acht mal acht Feldern. In jedem Quadrat befinden sich wiederum drei Gebäude, die für Schutzgeldeinnahmen und anderen segensreichen Wirkungen sorgen. Bis zu sechs Overlords balgen sich um die Vorherrschaft. Ob das Spielziel »Vernichte alle Rivalen« oder »Häufe am meisten Geld an« heißt, bestimmen Sie zu Beginn. Die Intelligenz der Computergegner wird in vier Stufen festgelegt. Menschliche Rivalen können am selben PC, per Netzwerk oder Internet ins Geschehen eingreifen.

Dann geht es los: Ein kontrollierter Stadtsektor, eine Gang und etwas Kleingeld sind unser Startkapital. Pro Runde können Sie Ihren Einheiten je einen Befehl geben. Mit »Move« besucht man einen angrenzenden Sektor. Ist dieser neutral oder in gegnerischer Hand, bewirkt »Control« die Einverleibung in unser Imperium. Danach lassen sich einzelne Gebäude mit »Influence« allmählich von den Vorteilen regelmäßiger Schutzgeldzahlungen überzeugen. Sobald dies erledigt ist, landet pro Runde ein fixer Betrag auf unserem Konto. Das Geld brauchen Sie wiederum für Anheuerung und Unterhalt weiterer Truppen. Am unteren Bildrand stehen immer drei verschiedene Gangs zur Auswahl. Studieren Sie in Ruhe Kosten, Kampfgeschick und andere Talente, bevor ein Scherflein Bewerber den Zuschlag erhält.



Schießerei bei 256 Farben. Treffen zwei Einheiten aufeinander, wird das Resultat basierend auf Kampfwerten und Ausrüstung berechnet.



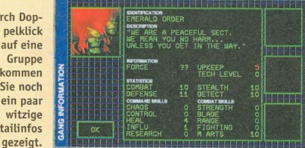
Neulich, beim Personalchef: Jeweils drei Truppen bieten sich zum Anheuern an.

GANGS FOR HIRE

TECH LVL	0	3	7
UPKEEP	5	3	4
COMBAT	10	1	3
DEFENSE	11	1	4
STEALTH	10	10	6
DETECT	10	12	8
CHAOS	0	4	3
CONTROL	0	2	0
HEAL	4	2	1
INFLU	1	4	1
RESEARCH	0	0	0
STRENGTH	0	0	0
BLADE	0	0	0
RANGE	0	0	6
FIGHTING	0	0	0
M ARTS	10	0	0

OK

Hier haben wir die Talentwerte der vertrauenserweckenden Gestalten in der Übersicht.



Durch Doppelklick auf eine Gruppe bekommen Sie noch ein paar witzige Detailinfos gezeigt.

HEINRICH LENHARDT ★★★

Truppen anheuern, Talentwerte angucken, sinnvoll einsetzen – und Feld für Feld munter erobern. Chaos Overlords buddelt tief in strategischem Urgestein. Der Ablauf ist nicht viel anders als bei Genre-Opas vom Reifegrad eines »Risiko« oder »Lords of Conquest«. Das meine ich keineswegs abwertend: Hat man sich erst mal an die Bedienung gewöhnt, klickt man ganz angeregt vor sich hin. Die Computergegner sind kompetent, der Spaßbonus im Netzwerk nicht zu unterschätzen. Außer dem optimalen Ausrüsten und Einsetzen der unterschiedlich talentierten Untergebenen passiert allerdings nicht viel. Ständig hat man das gleiche Planquadrat-Szenario vor der Nase – Abwechslung ist Mangelware. Und das zufällige Angebot anwerbbarer neuer Einheiten wirkt etwas unglücklich: Ich kann nicht gezielt die Gang soundso engagieren, sondern bin in meiner Auswahl jeweils auf drei Rowdy-Typen beschränkt.

Spielerisch ist Chaos Overlords in Ordnung und die wenig spektakuläre Grafik paßt gut dazu. Im Lager der rundenbasierten Strategiespiele gibt es freilich komplexere Konkurrenz wie »Fantasy General«. Und gegen den Reiz aktueller Echtzeit-Offerten wie »Die Siedler 2« wird es New Worlds Neuheit auch nicht gerade leicht haben. Chaos Overlords ist ein gut mundendes Häppchen, das Dauereroberer durchaus zu schätzen wissen. Für die breite Masse ist das Spiel aber zu unspektakulär und abwechslungsarm.

Spiele-Test



Zu Beginn legen Sie das Spielziel und die Anzahl der menschlichen Mitstreiter fest.

Früher oder später trifft man auf einen Sektor, in dem bereits ein Gegner vor sich hin wurstelt. Wohl dem, der einige Runden für Kommandos wie »Research« und »Equip« investierte. Waffen und Schutzanzüge verbessern die Überlebenschancen Ihrer Einheiten im Kampf. Ist erst einmal das »Attack«-Kommando gegeben, können Sie nicht mehr direkt ins Geschehen eingreifen. Basierend auf den Talent- und Ausrüstungswerten der Gegner wird das Ergebnis berechnet.

Jede der rund 70 Gang-Einheiten hat verschiedene Talentwerte: Die einen Jungs sind in Kämpfen klasse und können auch High-Tech-Equipment benutzen. Andere Söldner bleiben hingegen fürs Erfinden oder Beeinflussen von Gebäuden prädestiniert. Gut 50 Ausrüstungsgegenstände können erforscht werden und die Vielfalt an Gebäuden ist auch nicht ohne. Manche Strukturtypen spenden bei Beeinflussung mehr oder weniger viel Cash, einen Bonus bei der Forschung – oder im Falle des Hospitals Zusatzhilfe für angeschlagene Truppen. **(hl)**



Durch die optionale High-Color-Grafik wird die Optik auch nicht spektakulärer: Hier geben wir einer Einheit den Befehl für die nächste Runde. Kommandos wie »Influence« oder »Research« lassen sich auch dauerhaft erteilen.

CHAOS OVERLORDS

Hersteller: New World Computing | **Hardware:** ①②③④⑤
Betriebssystem: Windows 95 | **Sprache:** Englisch
Anzahl der Spieler: Einer bis Sechs (Nullmodem, Internet, Netzwerk oder an einem PC)

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ **JÖRG:** ★★ **MONIKA:** ★★ **HENRIK:** ★★★

HEINRICH LENHARDT: ★★★

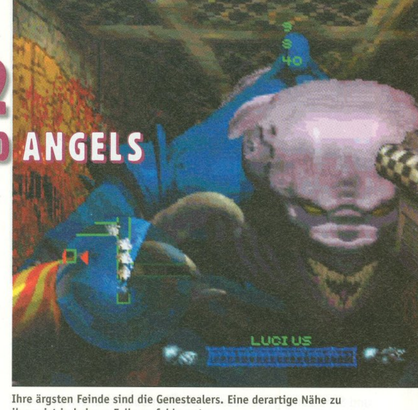
Taktisches Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

SPACE HULK 2
VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS

Vor gut drei Jahren gingen die gut gepanzerten Terminatoren zum ersten Mal auf Alienhatz. Jetzt dürfen Sie die Außerirdischen in einem grafisch und spielerisch stark verbesserten Nachfolger rösten.

Abfallprobleme der besonderen Art quälen die Menschheit der fernen Zukunft. Im Weltall trudeln jede Menge Raumschiffwracks, Space Hulks genannt, herum. Solcher Müll würde, ähnlich wie heutzutage, im Grunde niemanden sonderlich stören, wenn nicht eine ganz üble Alienrasse diese Trümmer bevölkern würde. Die »Genestealers« sind alte Bekannte aus dem ersten Teil und haben eine unangenehme Eigenschaft: Sie benutzen Wirtsvölker als Zwischenstufe, um für den Erhalt ihrer Spezies zu sorgen. Dazu lauern sie geduldig in den fliegenden Schrotthaufen bis sie in die Nähe eines Planeten geraten. Dessen Einwohner mißbrauchen sie dann gnadenlos für ihren Reproduktionsprozeß.

Eine Elite-Truppe bis an die Zähne gepanzerter Raumsöldner, die Blood Angels, soll diesem Treiben ein Ende bereiten. Sie sind mit von der Partie und müssen dabei taktisches und kämpferisches Geschick beweisen. Wie im Vorgänger dürfen Sie zwischen einer Kampagne und verschiedenen Missionskategorien wählen. Zum Warmlaufen sollten Sie die vier Runden der Trainingssektion probieren, in denen Sie sich Schritt für Schritt mit den Feinheiten des Spiels vertraut machen können.



Ihre ärgsten Feinde sind die Genestealers. Eine derartige Nähe zu ihnen ist in keinem Fall empfehlswert.

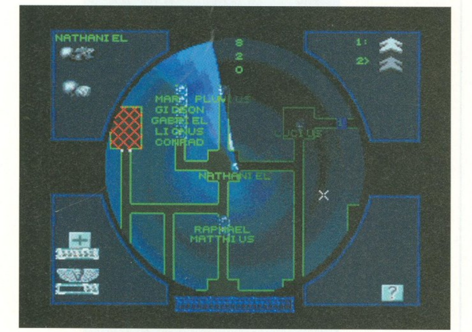


Nach jedem Auftrag der »Famous Missions« werden Ihre Ergebnisse mit denen der jeweils besten Terminatoren verglichen.

Missionen gibt es reichlich: Die Umsetzung nach dem Vorbild des taktischen Brettspiels von Games Workshop finden Sie bei den »Space Hulk Originals«, während in der »Classic«-Abteilung eine Auswahl von Aufträgen aus der ersten PC Version zu finden sind. Eine besondere Herausforderung für die Profis stellen die beinahe dreißig »Famous-Missions« dar. Zum besonderen Ansporn dürfen Sie sich hier nach jedem Auftrag in einer Statistik mit der jeweils besten Leistung der Terminator-Geschichte messen. Falls Sie besser abschneiden, gehen Ihre Ergebnisse in diese Statistik ein.

Heftig geht es im Campaign-Modus zur Sache, bei dem Sie Delvar 3 vor den ungebetenen Besuchern retten müssen. Der dichtbevölkerte Planet befindet sich auf Kollisionskurs mit einem riesigen Klumpen zusammenhängender Wracks. In 20 aufeinanderfolgenden Szenarien soll der Kurs des alienverseuchten Mega-Space-Hulks geändert werden. Hierzu müssen Sie sich rechtzeitig in die Kommandozentrale dieses fliegenden Müllpaketes vorkämpfen und es mittels Warp-Antrieb umleiten. Im Gegensatz zu den anderen Missionen müssen Sie hier die 20 Levels der Reihe nach absolvieren und können nicht frei wählen. Denn nur nach erfolgreicher Durchführung einer Aufgabe dürfen Sie speichern und die nächste in Angriff nehmen. Außerdem nimmt die Kampfstärke des Trupps mit steigender Erfahrung zu. Je mehr Einsätze das Team überlebt, desto besser und widerstandsfähiger wird der Terminator-Trupp. Tip: Ehe Sie sich an die Kampagne wagen, sollten Sie sich an den vier anderen Missionsgruppen (inklusive Training) versuchen.

So sehen die zum Feind übergelaufenen Verräter-Terminatoren in ihrer Space-Marine-Panzerung aus.

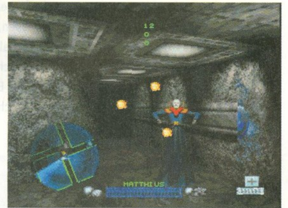


Der Taktik-Bildschirm: In der Mitte der Missionsplan inklusive Standort Ihrer Männer, der Ziele und etwaiger Aliens. Außenherum finden Sie Namen und Bewaffnung des Terminators (links oben), die ihm erteilten Befehle (rechts) und seine Statusbalken für Energie und Erfahrung (links unten).

Spiele-Test



Jetzt wird's brenzlig. Hier haben die Söldner mittels Flamer ein flammendes Inferno angerichtet.



Hier wird gerade auf einen Magus gefeuert.

Haben Sie sich nun für eine davon, respektive einen darin enthaltenen Auftrag entschieden, erscheint eine Übersichtskarte des Einsatzgebietes auf dem Bildschirm und via englischer Sprachausgabe erfahren Sie, was zu tun ist. Mangels Text am Bildschirm empfiehlt sich hier andächtiges Zuhören. Sollten Sie nicht alles verstanden haben oder später nochmals wissen wollen, wie Ihr Auftrag eigentlich lautet, können Sie die Ansage auf Knopfdruck erneut abrufen.

Vom schlichten Einsammeln einzelner Reliquien, über das Versiegeln von Türen, bis zum Ausräuchern ganzer Sektionen steht so einiges auf dem Programm. Dabei bewegen Sie einen oder mehrere Blechkameraden in Echtzeit relativ frei durch 3D-Dungeons in Truecolor. Diese werden im Vollbild aus Sicht des jeweils angewählten Terminators gezeigt.

Ein Blick auf den links unten eingeblendeten Miniscanner kann hierbei nicht schaden. Er sondiert die unmittelbare Umgebung des Soldaten auf herumliegende Objekte, eigene Leute und herannahende Gegner. Dazu gehören neben besagten Genestealers auch sogenannte Hybride. Diese Mischung aus Mensch und Genestealer verfügt über Feuerwaffen. Auch abtrünnige Terminatoren und fiese Magi (trotz des Namens keine mutierten Fertiggerichte) müssen Sie bekämpfen.



Im Nahkampf müssen Sie den Genestealers mit Elektroschocks beikommen.

Bei soviel Gesindel bedarf es ordentlicher Kampfgeräte zur Gegenwehr.

Im Vergleich zum Vorgänger entfällt diesmal die Auswahl der Waffen vor dem Einsatz komplett. Sie müssen mit dem Arsenal zufrieden sein, das Sie bekommen. Das Sturmgewehr für die Distanz und der Power Glove für den Nahkampf gehören meistens zur Standardausrüstung. Manchmal sind einige aus der Truppe mit mächtigen Flammen- und Granatwerfern oder einer Kettenfaust ausgestattet. Munition zum Nachladen finden Sie sporadisch in den Hulks.



Ein Terminatorentrupp unterwegs. In ihren dick gepanzerten Kampfanzügen sind sie recht schwerfällig.



Hier sehen Sie Objekte, die Sie im Spielverlauf finden können.

Vor allem die angriffslustigen Genestealers sollte man sich tunlichst vom Leibe halten. Das Abblocken eines Klauenangriffs im Nahkampf ist viel anstrengender, als ein gezielter Fernschuß. Um bei aller Echtzeit-Hektik den Überblick zu bewahren und Ihre Männer zu koordinieren, schalten Sie auf die taktische Karte um. Für einen begrenzten Zeitraum ist dann das Spielgeschehen eingefroren und Sie können sich ein Bild vom Einsatzgebiet machen. Zusätz-

HENRIK FISCH ★★

Ich bin zwar nicht ganz so ein Alien-Fan wie Mortal-Moni, die Filme habe ich aber trotzdem verschlungen (und konnte im zarten Alter von 16 gut eine Woche lang nachts nicht mehr schlafen). Von daher gefällt mir das Spiel eigentlich erst einmal: Bildschirmfüllende, schön gestaltete Monster, Radar-Piepser, die Monsterhorden ankündigen und verwinkelte, düstere Gänge. Alles Zutaten, die eine Spiele-Paranoia in die Höhe trieben.

So weit, so gut. Jetzt das Negative: Manchmal sind die Monster zu schnell oder die Soldaten in ihren Rüstungen zu langsam. Bis sich der Kampfanzug erst einmal gemütlich herumgedreht hat, sitzt einem das Vieh schon im Nacken. Obendrein merken die Biester auch noch, in welche Richtung man späht, und versuchen grundsätzlich von hinten anzugreifen. Und dann hat unter Garantie im entscheidenden Moment die Waffe Ladehemmungen. Deshalb gibt es von mir trotz toller Ansätze nur zwei Sterne.



Das Ende eines Patriarchen. Rechts vorne erkennen Sie einen sogenannten C.A.T., eine Mini-Drone für kleinere Jobs.

lich informiert die Karte über den Zustand Ihrer Leute bezüglich Energie, Erfahrung und Bewaffnung. Außerdem besteht hier die Möglichkeit, jedem Terminator bis zu fünf Befehle in Folge zu erteilen. Die führt er anschließend strikt der angegebenen Reihe nach durch, egal ob es ums Öffnen von Türen, Einsammeln wichtiger Objekte oder das Abbrennen ganzer Räume geht. Dazu klicken Sie mit der Maus erst auf den Befehl und dann dort auf die Karte, wo er ausgeführt werden soll. Anschließend stapft der Blechkamerad brav seinem Ziel entgegen.

Sie können ihn auch einem anderen Söldner hinterherschicken oder als Beobachtungs- und Sicherungsposten einsetzen. Insgesamt gibt es ein Dutzend verschiedene Anweisungen, aus denen Sie wählen dürfen.

Wenn Sie mit Ihrer taktischen Arbeit fertig sind, oder wenn der Zeitvorrat zu Ende ist, finden Sie sich in der 3D-Ansicht des zuletzt gewählten Terminators wieder. Sinkt dessen Energiebalken auf Null, erlischt sein Söldnerleben, und Sie schlüpfen in die Rüstung eines verbleibenden Soldaten. Ist der ganze Trupp aufgerieben, gilt die Mission als fehlgeschlagen, und Sie können dieselbe erneut starten oder sich für eine andere entscheiden.

Der Zeitvorrat für taktische Operationen wird während des Echtzeit-Modus wieder aufgefüllt.

MONIKA STOSCHEK



Das Aufbohren hat sich gelohnt: Space Hulks hat optisch nichts mehr mit seinem arg pixeligen Vorgänger gemein. Truecolor-Grafik und Animation sind überzeugend, auch die Sound-Untermalung ist stimmig. Der laufend hörbare Funkverkehr zwischen den Söldnern, piepende Sensoren sowie unheilvolles Brummen und Knurren sorgen in den Wracks für eine sehr dichte Atmosphäre. Wer abends spielt, vermutet im dunklen Flur ein Alien hinter jeder Tür.

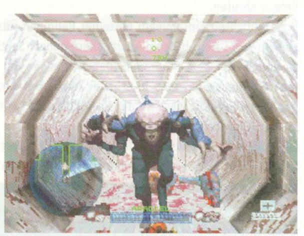
Die gut 70 Missionen sind halbwegs abwechslungsreich geraten. Allerdings sei ganz klar darauf hingewiesen, daß der Schwierigkeitsgrad teilweise arg am Spielvergnügen nagt. Wenn selbst eingespielte Teams, wie Henrik und meine Wenigkeit, im Cooperativ-Modus mehr als ins Schwitzen geraten, ist es wirklich knallhart. Mußte Electronic Arts hier unbedingt in die Fußstapfen des schwierigen Vorgängers treten? Zum Glück sind die Missionen, mit Ausnahme der Campaign-Aufträge, wenigstens einzeln anwählbar. Ganz hartgesottene Alienjäger werden in jedem Fall ihre Freude daran haben, die aggressiven Außerirdischen im wahrsten Sinne in sämtliche Einzelteile zu zerlegen.

Wer das Alleinspielen satt hat, kann im Netzwerk antreten. Bis zu zehn Spieler dürfen sich »ihren« Lieblingsterminator aussuchen. Auch hier gibt es vier Missionsgruppen mit insgesamt an die 20 Aufträgen, zwei Kooperativ- und vier Wettkampfmissionen. Bei letzteren geht es allerdings nicht darum sich gegenseitig auszuschalten, sondern herauszufinden, wer die gestellte Aufgabe schneller erledigt.

Was sich so friedfertig anhört, sollte keineswegs darüber hinwegtäuschen, daß es recht handfest zur Sache geht. Das Spiel wurde von der U.S.K. nicht umsonst für Spieler ab 18 Jahren eingestuft. Blutverschmierte Wände und herumliegende Alienteile zehren an den Nerven des Spielers, der recht happige Schwierigkeitsgrad tut sein übriges. Während sich die Genestealers aus der Distanz noch ganz erfolgreich erledigen lassen, wird der Nahkampf zum zufallsträchtigen Unterfangen mit allzu schnellem Ende. Daran ändert auch die simple Steuerung nichts. Wer in den Blechpanzer steigen will, sollte über brauchbare Englischkenntnisse verfügen. Das Handbuch ist zwar in Deutsch, die gesamte Sprachausgabe ertönt jedoch in Englisch. **(ms)**



Begegnung mit einem Hybriden.



In den Eishöhlen erschüttert jeder Schuß den gesamten Dungeon.

SPACE HULK 2 – THE VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS

Hersteller:	Electronic Arts	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zehn (im Netzwerk)		

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ HEINRICH: ★★★ HENRIK: ★★ JÖRG: ★★★

MONIKA STOSCHEK: 

Geschicklichkeits-/Denkspiel für Fortgeschrittene und Profis

LEMMINGS '95

Den »Ur-Lemmings« wurde für Windows 95 eine Replay-Funktion spendiert.

Psygnosis schickt die knuddeligen Grünpelze in die nächste Runde. Ganz nebenbei sind auch die Original-»Lemmings« in einer Windows-95-Version in der gleichen Schachtel enthalten.

Gotcha! Jetzt hat es auch die Lemmings erwischt: In der neuesten Spielvariante »Lemmings Paintball« lenken Sie die kleinen Kerlchen mit Farbpistolen bewaffnet durch die Levels. 100 isometrische 3D-Landschaften warten auf Sie. Manche davon sind schneebedeckt, in einigen fließt Lava und andere sind lemminggrün. Unter Zeitdruck müssen Sie versuchen, die dort aufgesteckten Flaggen einzusammeln. Gegnerische Lemming-Patrouillen versuchen Sie dabei zu stören, indem diese mit Farbklecksen auf Ihre Grünlinge schießen. Um ihnen zu entgehen, müssen Sie Ihre Schützlinge mit allen möglichen Hilfsmitteln durch die Levels schleusen.

Der handförmige Mauszeiger verändert seine Form abhängig vom Gelände. Ein warnend wackelnder Zeigefinger bedeutet: »Hier ist kein Weiterkommen!«, während die offene Hand begehbares Terrain verheißt. Zeigt der Daumen nach oben, können Sie an dieser Stelle beispielsweise einen Luftballon, Farbmunition, Schlüssel oder Zeitboni aufnehmen. Also hingehen und klicken, schon wandert das gesammelte Gut ins Mini-Inventar des jeweiligen Lemmings und wird dort durch erneutes Anklicken aktiviert. Ein Ballon eignet sich natürlich hervorragend zum Überwinden gefährlicher Lavafelder und mit den Farbbeuteln werden per Rechtsklick lästige Gegner aus dem Spiel geschossen. Dasselbe Schicksal ereilt Ihre Lemmings, falls sie von der feindlichen Seite getroffen werden. Personelle Verluste können Sie jedoch in manchen Stufen durch sogenannte Duplikatoren wettmachen, in denen Sie Ersatz produzieren können. Außerdem stehen Katapulte, Trampolins, Lifte und bewegliche Plattformen als rasante Fortbewegungsmittel zur Verfügung. Gilt es mehrere Flaggen zu ergattern, müssen Sie einen Leitlemming bestimmen und Ihre Zwergerl durch Hin- und Herschalten geschickt einsetzen, da jeder nur eine Eroberung tragen kann. Erst wenn alle Fahnen eines Abschnittes eingeheimst sind, geht es weiter. Einmal geschaffte Stufen können Sie später per Paßwort überspringen. Im Zweispieler-Modus sind die Levels hingegen direkt anwählbar. Vier verschiedene Schwierigkeitsgrade fordern Einsteiger wie Profis. Mit auf der CD sind außerdem alle 200 Levels der Original-Spiele »Lemmings« und »Oh No! More Lemmings« speziell für Windows 95. Neu ist hier die Replay-Funktion zum Anschauen des eben gespielten Levels. **(ms)**



▲ Hier überquert ein Lemming mit seinem Luftballon ein gefährliches Lavafeld.



Unbeschäftigte Lemmings machen nach einiger Zeit Faxen. Im Zweispieler-Modus sind die Levels frei anwählbar.

MONIKA STOSCHEK ★★★★

Yippieh! Da sind sie wieder: klein, knuddelig, grün und kein bißchen langweilig! Dieser Versuch, ein ohnehin geniales Spielprinzip zu erneuern, wird nicht nur Fans begeistern. Hier liefert Psygnosis seinen Kunden für nur 40 Mark wirklich ein witziges Spiel, während andere Firmen sogar für schnödes Programmrecycling ungeniert Vollpreise verlangen. Paintball Lemmings ist schnell zugänglich, für alle Spieler-Typen geeignet und bietet sogar eine Zweispieler-Option, allerdings nur im Netzwerk. Einziges Manko: Gelegentlich laufen die Kerlchen dem Leitlemming auf »Nebenpfaden« hinterher und direkt in den Tod. Manchmal erkennt der Spieler lauernde Gefahren in den groß geratenen Spielabschnitten zu spät. Dennoch: Das Leveldesign ist stimmig, die Welten sind abwechslungsreich und dank Paßwörtern ist auch mal eine Runde zwischendurch drin. Für alte Hasen ist es eine neue Herausforderung und Einsteiger dürften sich bald in diese kleinen grünen Männchen verliebt haben.



LEMMINGS '95

Hersteller:	Psygnosis	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	Gut

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ HEINRICH: ★★★ HENRIK: ★★★ JÖRG: ★★

MONIKA STOSCHEK: ★★★★

Prügelspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Toshinden lockt mit gut geölter Spielbarkeit und Unterstützung von 3D-Grafikkarten. Mischt der Playstation-Polygon-Prügler auch die PC-Gemeinde auf?

Mannigfaltig sind die Gründe, warum ruhmreiche Kämpfer in der Arena Toshinden ihr Glück suchen. Die Motive der Teilnehmer würden eine ganze »Lindenstraße«-Staffel füllen: Eiji sucht einen verschollenen Bruder, Keulenschwinger Rungo will seine gekidnappte Familie auslösen – und so weiter. Doch so rührend die Hintergrund-Geschichtchen anmuten, in der Arena gilt nur das Prinzip »Zahn um Zahn«. Und der Sieger macht zu allem Überfluß noch mit dem schlecht gelaunten Veranstalter namens Gaia Bekanntschaft. »Battle Arena Toshinden« ist die Umsetzung eines furiosen Prügelspiels, mit dem Sony vor einem Jahr die Veröffentlichung seiner Konsole Playstation anheizte. Wesentlicher Unterschied gegenüber der Schar anderer Programme, bei denen sich zwei Typen was auf die Nüsse geben: Die Kämpfer sind echte Polygon-Protze. Geschickte Kamera-Zooms und Blickwinkelwechsel bringen den dreidimensionalen Schlagabtausch gefällig rüber.



◀ Die grafischen Details stellen Sie in diesem Optionsmenü ein. Außerdem verrät eine kleine Anzeige links unten, wieviele Bilder pro Sekunde Ihr PC mit der momentanen Einstellung verarbeitet.

▲ Au Backe, die Spezialattacke! Gelingt eine anspruchsvolle Kombo, nimmt der Energiebalken des Gegners entsprechend heftig ab. (320 x 200)

Sie wählen die Spielfigur Ihres Vertrauens und beginnen damit, einen Computergegner nach dem anderen zu besiegen. Erst nach Absolvierung aller acht Widersacher folgt der Endkampf mit Gaia. Im Übungsmodus lassen sich beliebige Paarungen ausprobieren. Zwei Spieler können nicht nur an einem Computer die Handkanten sprechen lassen: Die PC-Version bietet auch Netzwerk-, Modem- und Nullmodem-Support.

Besonderes Augenmerk wurde auf die Grafik gelegt. Um das Tempo der dreidimensionalen Keilerei Ihrer Hardware anzupassen, können Sie nicht nur Details wie Hintergrundbilder, Schatten oder Tex-



High-End: Um die höchste Auflösung mit flüssigen Animationen zu erleben, muß schon eine 3D-Grafikkarte ran.

Mittelklasse: Auf Pentiums ab 90 MHz ist Toshinden in dieser Darstellung gut spielbar.

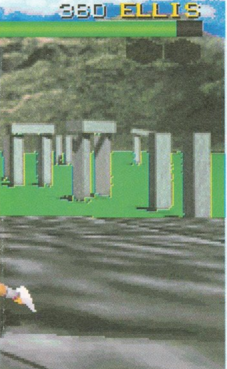
Besser als gar nichts: Die schäbigste Auflösung ohne Shading und Schatten – nicht schön, aber schnell.

HEINRICH LENHARDT ★★★★

Toshinden hat Flair, was man wirklich nicht von jedem Zweikampfspiel behaupten kann: Die drollig-doofen Siegerposen der Polygon-Kämpfer, der eigenwillige Nippon-Charme – dazu wumpert und pumpert die Musik in knackiger CD-Audio-Qualität. Viel wichtiger: Steuerung und Schwierigkeitsgrad erlauben auch Einsteigern rasche KO-Erfolgserlebnisse. Nur die arg umständlichen Handbuch-Erläuterungen bremsen den Instant-Spaß.

Bei dieser Umsetzung haben sich die Programmierer sichtlich Mühe gegeben. Als eines der ersten PC-Spiele unterstützt Toshinden vom Start weg 3D-Grafikkarten. Wer nicht gerade auf der Luxusauflösung 640 mal 400 besteht, erzielt auch auf einem »normalen« Pentium-System annehmbare Resultate. Und die Grafik bleibt trotz einiger Zoom- und Schwenk-Spirenzien übersichtlich.

Im dünn besetzten Genre der 3D-Knochenbrecher für den PC schwirrt Toshinden jedenfalls souverän an die Spitzenposition. Besitzer einer Playstation-Konsole könnten höchstens rumfeixen, wieviel Hardware-Aufwand beim PC nötig ist, um ein Prügelspiel umzusetzen ...

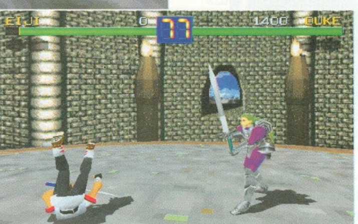




Die Wahl der Watschenempfänger ist äußerst wichtig. Jede Figur bietet andere Talente und Kampftechniken.

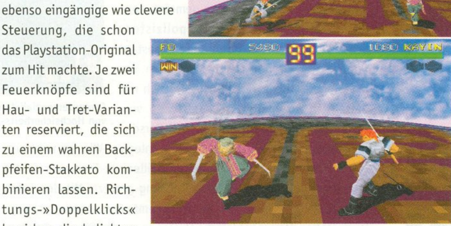


Jede Figur beherrscht ein witziges Repertoire an »Ich haben gewonnen«-Animationen. (320 x 200)



Mit einer Hechtrolle bringt sich Eiji vor dem Obstmesser-Gegner in Sicherheit. (640 x 400)





Wenn sich die Kontrahenten näher kommen, zoomt die Kamera automatisch näher ans Geschehen heran. (640 x 400)

turen abschalten. Vier Auflösungsstufen von 320 mal 120 bis 640 mal 400 stehen zur Wahl. Die SVGA-Darstellung bringt allerdings selbst einen dickeren Pentium ins Schwitzen. Da muß schon eine 3D-Grafikkarte her: Toshinden unterstützt 3D Blaster und Diamond Edge direkt. Für andere Modelle verheißt die Option »automatische Erkennung« vage Kompatibilitäts-Aussichten – wahrscheinlich wird es auch bei anderen Karten mit »Virge«-Chip funktionieren (beispielsweise Elsa Victory). Eine 3D-Grafikkarte ist allerdings kein Muß. Auf einem Mittelklasse-Pentium lassen sich bei 320 mal 200 Bildpunkten ganz befriedigende Resultate erzielen.

PC-Toshinden vertraut auf die ebenso eingängige wie clevere Steuerung, die schon das Playstation-Original zum Hit machte. Je zwei Feuerknöpfe sind für Hau- und Tret-Varianten reserviert, die sich zu einem wahren Backpfeifen-Stakkato kombinieren lassen. Richtungs-»Doppelklicks« bewirken die beliebten Hechtrollen, um Attacken zu unterlaufen und plötzlich im Rücken des Gegners aufzutauchen. Einstellbare Computerstärke und Handicaps für einzelne Spielfiguren erlauben eine Herausforderung nach Maß. Auch die beliebten Game Pads von Gravis und Konsorten werden unterstützt. Das ist auch bitter nötig, denn fortgeschrittene Manöverkombos verlangen nach wohlkoordinierter Feuerknopf-Bearbeitung. Der erfahrene Polygon-Rowdy versucht sich an so netten Sympathiebekundungen wie »Gegner grabschen und aus der Arena werfen«. Für jede der acht Spielfiguren gibt es zudem ein paar exklusive Spezialattacken. Hoffnungslose »Augen zu und durch«-Naturen aktivieren die automatische Verteidigung: Wenn Sie nicht gerade angreifen, nimmt Ihre Figur selbständig eine Abwehrhaltung ein. **(hl)**

MONIKA STOSCHEK ★★★

Die Unterstützung von 3D-Grafikkarten ist ja recht und schön, bloß wer hat denn heute so ein Ding? Vernünftig prügeln läßt sich es auf einem ordentlichen P90 ohnehin nur in der normalen VGA-Auflösung. Diverse einsteigerfreundliche Optionen wie automatische Verteidigung und dosierbare Handicaps sind zwar löblich, aber ein paar mehr Kameraperspektiven hätten es schon sein dürfen. Die Bewegungen der Polygon-Recken sind nicht unbedingt auf Realitätsnähe ausgelegt und wirken manchmal ein wenig tapsig. Dafür klappt die Steuerung recht gut. Dem Schlagrepertoire mangelt es allerdings an zündenden Einfällen und gerade mal acht Kämpfer sind weniger als bei einem schlechtbesuchten Training meines kleinen Karatevereins. Alles in allem kommen Neulinge am ehesten auf ihre Kosten. Geübte Prügelknaben sollten mit einem blauen Auge sehnsüchtig in Richtung der demnächst erscheinenden PC-Version von »Virtua Fighter« schielen.

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Hersteller:	Playmates	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem, Netzwerk oder an einem PC)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ MONIKA: ★★★ HENRIK: ★★ JÖRG: ★★

HEINRICH LENHARDT: ★★★★

Strategie für Fortgeschrittene

DEADLINE

Die »Deadline«, der Schrecken aller Redakteure. Der Spieletitel von Psygnosis neuester Veröffentlichung ist allerdings irreführend. Hier geht es nicht um den bedrohlich nahen Redaktionsschluß, sondern um den Einsatz einer Spezialtruppe der Polizei.

Während des Einsatzes werden auf dem Bildschirm nur die Räume sichtbar, in denen sich einer Ihrer Leute befindet.

Das Handbuch malt unsere Welt in düsteren Farben: Überall wimmelt es nur so von Bösewichten, denen mittels Sondereinsatzkommando das Handwerk gelegt werden muß. Damit sind nicht die netten Soko-Jungs aus dem Vorabendprogramm gemeint, sondern stark bewaffnete Elitepolizisten. Schließlich geht es nicht um Ladendiebstahl oder Mord an der Gattin, sondern um gemeingefährliche Terroristen, die sich mit Geiseln in unzugänglichen Gebäuden verschanzen oder als Attentäter auf Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens anlegen. Wie im richtigen Leben haben die Programmierer des Millenium-Teams vor die 18 Missionen auch die Einsatzbesprechung gesetzt. Mit den Infos aus diesem Briefing planen Sie die gesamte Auseinandersetzung. Dazu stehen Ihnen zahlreiche Optionen zur Verfügung. Im Personalmenü suchen Sie zuerst die passenden Personen aus Ihrem Kader zusammen. Filter für die Eigenschaften und Ausbildung der Rekruten helfen bei der Auswahl. Je mehr Levels Sie erfolgreich gespielt haben, desto mehr verschiedene Truppentypen von der Transportpolizei bis zur schnellen Eingreiftruppe stehen Ihnen zur Verfügung.

Auch weitere Infos zu einsatzrelevanten Themen können Sie recherchieren lassen, was vor allem für die Auswahl der Ausrüstung und Vorgehensweise unerläßlich ist. Schließlich führt brachiale Gewalt nicht immer unbedingt ans Ziel und beim Einsatz



Computerspezialisten helfen beim Knacken von Hochsicherheits-Schließsystemen.

Im Personal-Menü wählen Sie Ihre Leute für den Einsatz aus.

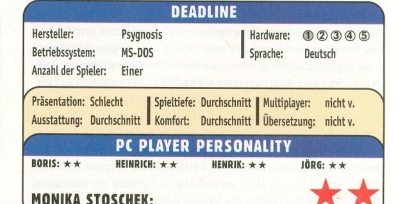
von Betäubungsgas sollten Ihre Männer über genügend Gasmasken verfügen. Einige Aufgaben, wie das Abschalten der Stromversorgung in einem besetzten Haus, delegieren Sie. Ein Videophon ermöglicht die Kontaktaufnahme mit entsprechenden Hilfsabteilungen.

Sind sämtliche Vorbereitungen getroffen, geht es an den Einsatzort, der in isometrischer Perspektive gezeigt wird und für den auch Übersichtspläne vorliegen. In Echtzeit schicken Sie Ihre bis zu acht Männer einzeln oder in Gruppen zusammengefaßt los. Je nachdem, wie Sie Ihre Truppe eingestellt haben (von passiv bis aggressiv), gehen die Jungs zurückhaltend oder handfest zu Werke. Übersichtskarten helfen bei der Koordination und Orientierung. Im Abschlußvideo informiert Sie die Vorgesetzte über Ihre (Miß-)erfolge. Eine anschließende Statistik verrät Details, wie die Anzahl der Verletzten oder Sachschäden. Sind die Ergebnisse zufriedenstellend, geht es an die nächste Aufgabe, andernfalls müssen Sie den Level wiederholen. Die Möglichkeit zum Speichern besteht während des gesamten Einsatzes. **(ms)**



MONIKA STOSCHEK ★★

Trotz halbwegs brauchbarer Videos wirkt das Design von Deadline recht angestaubt. Da bot »Special Forces« selbst ohne Filmsequenzen schon ähnliches und das bereits vor vier Jahren. Die Terroristenfänger wuseln auf dem altmodisch anmutenden und recht grobpixeligen Isometrie-Level nicht gerade elegant herum. Das wäre zwar noch zu verschmerzen, aber da immer nur Fragmente der Räume sichtbar sind, wird es vor allem in mehrstöckigen Gebäuden arg unübersichtlich. Außerdem hatte ich einige Male den Verdacht, daß vom Spieler eingestellte Parameter sich selbsttätig verstellen. Peinlich wird es, wenn Rekruten anstatt passiv zu bleiben, einfach reihenweise Leute eliminieren. Die Missionen sind nur zu schaffen, wenn genau nach dem vom Programmierer ausgedachten Schema vorgegangen wird. Ein wenig mehr Flexibiltät hätte da sicher nicht geschadet. Ferner wäre vor allem für Einsteiger nach Mißerfolgen ein Tip wünschenswerter als eine Standpauke durch die Chefin.



DEADLINE

Hersteller:	Psygnosis	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ HEINRICH: ★★ HENRIK: ★★ JÖRG: ★★

MONIKA STOSCHEK: ★★

Spiele-Test

Noch

Schneller.

...als der Softsale-Versand sind nur noch die Shops!!!

Hier wieder nur eine winzige Auswahl - mehr in unseren Shops oder am Telefon!

CD-ROM

Titel	Version	Preis
3D Ultra Pinball	DEX	65,90DM
Abuse	DDX	67,90DM
Aces of the Deep	DDD	85,90DM
Across the Rhine	DDD	39,90DM
Afterlife	DEE	75,90DM*
Afterlife	DDD	83,90DM*
AH 64 Longbow	DDD	87,90DM*
Air Havoc Contr.	DDE	29,90DM
Albion	DDD	33,90DM
Alone in the Dark	DDD	29,90DM
Alone in the D. Tril.	DDD	67,90DM
Amerika 1861-65	DDX	85,90DM
Anvil of Dawn	DDD	75,90DM
Ascendancy	DDD	55,90DM
ATF US	DDD	81,90DM
Bad Mojo	DDD	73,90DM*
Baphomets Fluch	???	75,90DM*
Battle Cr. 3000 AD	DDD	63,90DM*
Battle Team 1 Cl.	DDX	23,90DM
Battle Team 2 Cl.	DDX	33,90DM
Battle Isle 3	DDD	71,90DM
Bioforge	DDD	45,90DM
Bleifuss	DDE	51,90DM
Caesar II	DDD	79,90DM
Chewy	DDD	33,90DM
Civilization 2	DDD	79,90DM
CivNet	DDX	51,90DM
Comanche vs. Ww.	DDD	77,90DM
Command: A. of D.	DDD	79,90DM
Command & Conq.	DDD	81,90DM
Formula I G. Prix 2	DDD	99,90DM*
FX Fighter Lim. Ed.	DEE	35,90DM
Gabriel Knight II	DDD	65,90DM
Gender Wars	DDD	73,90DM*
Gene Wars	DDD	81,90DM*
Gene Machine	???	59,90DM*
Grand Prix Man.	DDD	51,90DM
Hardline	???	in Vorb.*
History Line	DDX	29,90DM
Hi-Octane	DDX	27,90DM
Hollywood Pict.	DDX	33,90DM
Indy Car II	DEE	75,90DM
Indy Car Racing	DEE	25,90DM
Jagged Alliance	DDD	35,90DM
Kaiser Deluxe	DDX	61,90DM
Kingdom of Magic	DDD	73,90DM
Kings Quest 7	DDD	37,90DM
Knights of Xentar	DDD	29,90DM
Lands of Lore	DDT	35,90DM
Lands of Lore 2	DDD	in Vorb.*
Legend of Kyr. 2	DDE	35,90DM
Legend of Kyr. 3	DDE	25,90DM
Lemmings Win.	DEX	29,90DM
Lighthouse	DDD	in Vorb.*
Little Big Advent.	DDD	31,90DM
Little Big Advent. 2	DDD	in Vorb.*
Mad TV 2	DDD	71,90DM*
Made in Germany	DDD	39,90DM
Magic Carpet Plus	DDE	31,90DM
Magic Carpet II	DDE	45,90DM
Manic Karts	DEX	35,90DM
Magic t. Gathering	DDD	85,90DM*

Nichts wie rein..

SOFTSALE

..und nie wieder vergessen!

Titel	Version	Preis
-plus Mission-CD	DDD	99,90DM
-Mission CD	DDD	31,90DM
Command & Conq.	EEE	81,90DM
Command & C. II	DDD	in Vorb.*
Command & C. II	EEE	in Vorb.*
Command & C. III	DDD	in Vorb.*
Command & C. III	EEE	in Vorb.*
Conquerer	DDD	79,90DM
Conquest of N. W.	DDD	79,90DM
Creature Shock	DDD	25,90DM
Crusader	DDD	69,90DM
Cyberia	DDD	39,90DM
Cyberia 2	DDD	75,90DM*
Cybermage	DDD	69,90DM
Daedalus Enc.	DDD	29,90DM
Daggerfall	DDD	81,90DM*
Das schw. Auge 3	DDD	in Vorb.*
Descent	DEX	39,90DM
Descent 2	DEE	79,90DM
-Missionbuilder	DEE	37,90DM*
Der Druidenzirkel	DDD	61,90DM
Diablo	DDD	in Vorb.*
Die Fugger 2	DDD	79,90DM
Die Siedler	DDX	33,90DM
Die Siedler 2	DDD	71,90DM
Discworld	DDD	75,90DM
Dune 2	DDD	31,90DM
Duke Nukem 3D	DEE	77,90DM
Dungeon Keeper	DDD	81,90DM*
Earth Siege II	DEE	71,90DM
Earth Siege II	DDD	in Vorb.*
Earth Worm Jim	DDD	65,90DM
Earth Worm J. 1+2	DDD	67,90DM*
Elisabeth I	DDD	91,90DM*
F-1 Manager	DDD	73,90DM*
Fable	???	in Vorb.*
Fade to Black	DDD	33,90DM
Fantasy General	EEE	71,90DM
Fantasy General	DDD	71,90DM*
Fast Attack	DDD	65,90DM
FIFA Soccer `95	DDE	31,90DM
FIFA Soccer `96	DDD	49,90DM
Flight Unlimited	DDX	53,90DM
Formula I Grand P.	DEX	39,90DM
Maniac Mansion 2	DDD	35,90DM
Master of Antares	DDD	85,90DM*
Mechwarrior II	DDD	79,90DM
-Mercenaries*		in Vorb.*
-Mission CD	DDD	41,90DM
-Netzwerk-Zusatz	EEE	in Vorb.*
-Special Edition	DDD	79,90DM
-WIN95	DDD	79,90DM
MegaPak 3	DTT	79,90DM
MegaPak 4	DTT	81,90DM
MegaPak 5	DTT	81,90DM
Monopoly	DDD	59,90DM
Myst Lim. Ed. 2	DDD	65,90DM
Nascar Racing	DEE	29,90DM*
NBA Live `96	DDD	81,90DM
Need for Speed	DDD	81,90DM
NHL Hockey `95	DEE	31,90DM
NHL Hockey `96	DDD	81,90DM
Panzer General	DEE	29,90DM
Panzer General 2	DEE	69,90DM
Pax Imperia II	EEE	in Vorb.*
Pax Imperia II	DDD	in Vorb.*
PC Games Cheat	DDX	29,90DM
PGA European T.	DEE	81,90DM
PGA Tour Golf `96	DEE	81,90DM
Phantasmagoria	DDD	85,90DM
Pirates Gold	DDX	39,90DM
Police Quest SWAT	DEE	71,90DM
Police Quest SWAT	DDE	79,90DM*
Rayman	DDX	63,90DM
Rebel Assault	DDT	35,90DM
Rebel Assault 2	DDD	85,90DM*
Riddle of Master Lu	DDD	75,90DM
Ripper	DDD	79,90DM*
Rise and Rules	DDD	79,90DM*
Sam & Max	DDD	35,90DM
Schleichfahrt	DDD	85,90DM*
Shadow of the C.	DDX	29,90DM*
Shannara	DDD	75,90DM*
Silent Hunter	DDD	69,90DM
Silent Thunder	DEE	79,90DM
Silent Thunder	DDD	85,90DM*
Sim City 2000 Coll.	DDX	91,90DM
Simon the Sorcerer	DDD	31,90DM
Simon the Sorc. 2	DDD	65,90DM
-WIN95	DDD	79,90DM
Simulation Comp.	DTE	43,90DM
Sports Compilation	DTT	45,90DM
Star Trek 25th A.	DDE	29,90DM
Star Trek Deep Sp.	DEE	67,90DM
Star Trek Final U.	DDE	71,90DM
Star Trek Judg. R.	DDD	29,90DM
Star Trek Klingon	EEE	67,90DM*
Steel Panthers	DDX	69,90DM
S.T.O.R.M.	DDD	81,90DM*
Stonekeep	DDD	59,90DM
Strategy Compilat.	DDT	43,90DM
Syndicate Plus	DDX	31,90DM
Syndicate II	DDD	81,90DM*
System Shock	DDD	31,90DM
Teamchef	DDD	85,90DM
Temptation	DTT	33,90DM
Terra Nova	DDD	75,90DM*
TFX EF2000	DDD	85,90DM
The Darkening	DDD	in Vorb.*
The Dig	DDD	77,90DM*
Theme Park	DDE	31,90DM
This means War !	DDD	71,90DM
Thunderhawk 2	DDE	75,90DM
Tie Fighter	DDD	in Vorb.*
Tilt	DEE	51,90DM
Time Commando	DDD	in Vorb.*
Touché	DDE	67,90DM
Ultima 7 Comp.	DEX	31,90DM
Ultima Under. 1+2	DEX	31,90DM
Urban Runner	DDD	85,90DM*
Vollgas	DDD	55,90DM
Warcraft 2	DDD	79,90DM
-Expansion CD	DDD	31,90DM*
Wing Commander 4	DDD	99,90DM
Worms	DDD	65,90DM
-Reinforcement	DDD	37,90DM
X-Wing Collection	DDT	41,90DM
Z	DDD	75,90DM*
Zork: Nemesis	DDD	83,90DM*

GRAVIS

Artikel	Preis
Analog	29,90DM
Analog Pro	49,90DM
Gamepad	35,90DM
Eliminator Gamecard	37,90DM
Firebird	121,90DM
Grip	55,90DM*
Grip+WWF	159,90DM
Grip+NHL	159,90DM
Multiport	in Vorb.
Phoenix	171,90DM
Thunderbird	87,90DM

LOGITECH

Artikel	Preis
Thunderpad	33,90DM
Wingman	63,90DM
Wingman Bundle	73,90DM
Wingman Extreme	87,90DM
Wingman Light	45,90DM

THRUSTMASTER

Artikel	Preis
ACM Gamecard	59,90DM
FCS Flight 2	115,90DM
FLCS F-16 Flight	237,90DM
Formula T 2	237,90DM
PFCS Flight Pro	213,90DM
Pro Play Golf	1089,90DM*
RCS Paddles	213,90DM
TQS F-16 Weapon Cont.	259,90DM
WCS Mark 2	187,90DM
XL Action Control	59,90DM
Wizzard Pinball Control	67,90DM

BERLIN

Kantstraße · Bahnhof Zoolog. Garten · Ku-Damm · Uhlandstraße · Joachimstaler Str.

Uhlandstraße 181-183
Tel. (wir warten darauf)

HAMBURG



Großer Burstah 50-52
Tel. (040) 363550

BIELEFELD

OSTWESTFALENDAMM · HERFORDER STR. · PAULUSSTR. · KAVALLERIESTR. · FRIEDRICH-EBERTSTR. · ALFRED BOZISTR. · OBERTORWALL · FRIEDR. VERLEGERSTR. · NIEDERWALL

Kavalleriestr. 8
Tel. (0521) 60442

HANNOVER



Marktstr. 47
Tel. (0511) 322936

BONN

RHEIN · KÖLN-STR. · SANDKAULE · OXFORDSTR. · SUTTNER-PL. · BERLINER FREIHEIT · FRIEDRICHSTRASSE · BELDER-BERG

Friedrichstraße 42
Tel. (0228) 638677

HILDESHEIM



Bernwardstr. 7A
Tel. (05121) 37210

BREMEN



Bahnhofsplatz 9
Tel. (0421) 1692978

NIENBURG



Schlossplatz 19
Tel. (05021) 910416

SOFTSALE®

Lau und Zielke OHG

Versand: 31582 Nienburg, Schlossplatz 19

Tel. (05021) 910 416

Fax: (05021) 910 403 + 910 404

Preis*= zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.
Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen. Kein Auslandsversand – keine indizierten Spiele!

Produktinfo

Ausführung der Anleitung	Bildschirmtext	Sprachausgabe
D	E	E
D=Deutsch E=Englisch ?=Unbekannt (nix wissen)	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise ?=Unbekannt	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise X=Keine ?=Unbekannt

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

CYRIL CYBERPUNK

Was unternimmt man, wenn man ungestört von der GEZ den Äther abhört, und dabei einen Funkspruch einer außerirdischen Macht auffängt? Richtig: Man schnappt sich sein magnetisches Skateboard und seine Kugel-Pistole, und macht sich auf, die Menschheit zu retten.

Nette Zutaten, langweiliges Spiel: Cyril Cyberpunk ist ein Jump-and-Run-Spiel, das eine viel zu kurze Zeit Freude bereitet.





Die Gegner in Cyril Cyberpunk: »Gibt es einen negativen IQ?«



Das Skateboard kann mit entsprechenden Batterien bestückt auch in die Höhe schweben.

Cyril Cyberpunk ist ein typisches Jump-and-Run-Spiel. Der Held düst mit seinem Skateboard durch die Landschaft und hüpft über Hindernisse. Die Hintergrundgrafik scrollt je nach Bewegungsrichtung der Spielfigur: Wenn er nach links läuft, verschiebt sich die Grafik hinter der Spielfigur nach rechts.

Mit einem gezielten Hüpfer erklimmt der Held auch Plattformen, die weiter über ihm liegen. Cyril kann allerdings maximal zwei Stockwerke hochspringen. Für alle höher liegenden Etagen muß er sein magnetisches Board erst mit einer speziellen Energie aufladen. Entsprechende Kraft-Behälter liegen verstreut im Level herum. Derart ausgerüstet schwebt er dann gemütlich in die Höhe, wobei das Board die Energie rapide wieder verbraucht.

Natürlich wuseln überall im Level Gegner herum, die Cyril auf keinen Fall berühren darf. Meistens sind die Aliens auch noch so unfreundlich, sofort auf Cyril zu schießen. Beides verringert Cyrils Lebens-Energie. Die kann er mit herumliegenden Sandwiches oder Picknickkörben wieder auffrischen. Wenn die Lebens-Power verbraucht ist, startet Cyril erneut an der zuletzt erreichten, grünen Fahne des Levels; allerdings nur, wenn er noch genug Leben hatte. Ansonsten ist das Spiel vorbei. Gelegentlich findet er ein Schutzschild, das eine gewisse Anzahl an Treffern verkraftet, bevor es unwirksam wird.

Natürlich setzt sich Cyril auch zur Wehr. Zu Beginn des Spiels besitzt er eine Kugelpistole. Später findet er vier weitere und effektivere Waffen, die jedoch mit passender Munition bestückt sein wollen. Auch die findet er im Level verteilt. Darüber hinaus gibt es Bomben, die alle sichtbaren Gegner vom Bildschirm tilgen, und Minen, die alle Gegner in die Luft sprengen, die sie berühren.

Gelegentlich versperren Türen den Weg, die Cyril nur mit entsprechend farbigen Code-Karten oder Schlüsseln öffnen kann. Spielziel ist es, den Obergegner eines jeden Levels zu erledigen und dann den Ausgang zu finden. Danach wartet der nächste Abschnitt, bis alle 29 Levels durchgespielt sind. **(hf)**

HENRIK FISCH ★★

Tja, was sagt man dazu? Endlich mal wieder ein Jump-and-Run-Spiel auf dem PC, das auch noch eine schicke Grafik und nette Musik hat. Die Technik beeindruckt mit butterweichem Scrolling (ab DX4/100), auch die Steuerung hat man sofort im Griff. Alles Zutaten für ein Suchtspiel, sollte man meinen. Wenn da nicht der verflixte Spielspaß wäre: Cyril ist schlicht und einfach langweilig. Man saust durch die Levels, sammelt alles ein, was so herumliegt und unterdrückt nach zwei Stunden nur mühsam ein Gähnen Marke »Nilpferd vor dem Heiamachen«. Ach ja, die Spielgegner: Selten solche Blödmänner gesehen. Die traben allesamt unmotiviert hin und her, egal ob Cyril in der Nähe ist oder nicht. Viele schießen zwar auf den Jungen, aber dem weicht man durch ducken einfach aus. Ein anderes Dummchen erwischt man nur, wenn er hochhüpft. Und der hüpft auf jeden Fall hoch, nämlich genau in das Dauerfeuer der Spielfigur. Bei Cyril Cyberpunk haben sich die Entwickler also wieder einmal nicht die Zeit genommen, aus den vorhandenen guten Zutaten auch ein schönes Spiel zu stricken.

CYRIL CYBERPUNK

Hersteller:	Reality Studios	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ **HEINRICH:** ★ **MONIKA:** ★★ **JÖRG:** ★

HENRIK FISCH: ★★

CD-ROM-Technologie, Echtzeit-3D-Grafik, über 80 Videospiele. Oder spielst du lieber Topfschlagen?



Du drückst den Power-Knopf, und – Paw! – katapultiert dich die PlayStation mitten in die Echtzeit-3D-Action-Reality. Daß du dort nicht zur Ruhe kommst, dafür sorgen die besten Software-Gurus der Welt, die für dich ihre Werke auf CD pressen. Die besten Soundmixer und der Sound in 24-Kanal-Stereo (mit Decoder sogar Dolby-Surround!) garantieren, daß deine Ohren auch was erleben. Stellt sich nur die Frage, ob du dem ganzen gewachsen bist ...

PlayStation

PLAYSTATION
IT'S NOT A GAME

Shoot-and-Run für Einsteiger und Fortgeschrittene

JUDGE DREDD

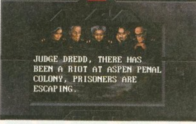
Acclaim scheint eine Vorliebe zur mäßigen Umsetzung mäßiger Kinovorlagen entwickelt zu haben. Während kürzlich Batman für immer auf heimische Computer flatterte, ist jetzt Muskelpaket Silvester Stallone als gefürchteter Gesetzeshüter an der Reihe.

Der Judge wartet auf die Gelegenheit, eine Wärmelenk-Rakete auf seine Gegner abzuwerfen.

Nicht eben rosig ist die Zukunft, die uns in »Judge Dredd« serviert wird: Auf der atomverseuchten Erde leben die Menschen nur noch in riesigen Städten. In den Wohnsilos dieser Moloche gehört Kriminalität zum Alltag und ist mit herkömmlicher Polizeiarbeit nicht mehr einzudämmen. Deshalb sorgen jetzt die »Judges« – Sheriff, Richter und Vollstrecker in Personalunion – mit eiserner Hand für Ordnung.



Diesen fiesen Zwischengegner müssen Sie besiegen, ehe es in den Gefängnis-Levels weitergeht.

Der Rat instruiert Sie in Einsatzbesprechungen, die optisch an Amigazeiten erinnern.

Sie haben die Ehre, in der Rolle des berühmten Judge Dredd, durch alle 18 Levels zu patrouilleren. Per Joystick, Pad oder Tastatur steuern Sie den Gesetzeshüter gemäß der Filmhandlung durch Wohnblocks, das Gefängnis oder Genlabors. Die Abschnitte sind mehrere Bildschirme groß, und wenn der Pixel-Stallone rennt, geht, springt, hangelt oder kriecht, wird in alle Richtungen gescrollt. Die Gangsterhatz führt vorbei an brühendheißem Dampf, spannungsgeladenen Kabeln und ähnlichen kräftezehrenden Hindernissen.

Mit dem »Lawgiver«, Dredds variabler Waffe für unterschiedliche Munition, »überzeugen« Sie sämtliche widerspenstigen Kreaturen von Recht und Gesetz. Herkömmliche Patronen sind unbegrenzt verfügbar. Das restliche Arsenal wie etwa Wärmelenk-Raketen, Granaten, Gummigeschosse und dergleichen müssen Sie erst unterwegs einsammeln. Für jede Verhaftung bzw. Liquidierung erhalten Sie Punkte; bei erfolgreicher Gegenwehr der Gauner schrumpft der Energiebalken in der Statusleiste am oberen Bildrand. Diese informiert zudem über Punkte, Munitionsvorrat und Anzahl der Leben. Damit die drei Heldenleben nicht allzuschnell ausgehaucht sind, liegen ein paar hilfreiche Dinge herum, beispielsweise Energieherzen, Kraftfeld-Generatoren als Schild oder Extraleben. Für das Beenden mancher Levels benötigen Sie auch Türkarten oder Gesetzesbücher. Nicht immer ist klar, wann ein Abschnitt beendet ist. Gelegentlich öffnet sich der Ausgang trotz kurzer Erfolgsmeldungen in der Statusleiste nicht, weil noch nicht alle herumstehenden Kisten und Tonnen zerschossen wurden. Zwischendurch macht eine Art Oberbösewicht Ihnen das Leben schwer. Als Trost finden Sie in einigen Levels Kennwort-Disketten. **(ms)**


In der Strafanstalt Aspen gilt es einen Gefangenenaufstand zu beenden.

Spiele-Test

MONIKA STOSCHEK ★

Er wußte, daß ich das sagen würde: »Judge Dredd! Wegen Verstoßes gegen §1 der Spiele-Ordnung (Tödliches Langweilen des Spielers mit einfallslos fadem Leveldesign, ruckligem Scrolling und unfairen Zwischengegnern) verurteile ich Sie zu sofortigem Einschmelzen. Bei Verwendung der CD als Frisbee wird die Strafe zur Bewährung ausgesetzt.«

Im Zweifel für den Angeklagten. Also wollen wir hoffen, daß Acclaim sich nach den letzten Ausflügen ins Filmgeschäft auf alte Tugenden besinnt und statt mäßiger Movie-Versoftungen auch wieder mal ein richtig schönes Actionspiel produziert; so ganz ohne stereotyp agierende Gegner und Nerv-Steuerung, dafür mit weichem Scrolling auch auf 486ern und witzigen Ideen bei der Gestaltung. Damit bis zum 3D-Abschnitt auf dem Bike überhaupt jemand spielt, hätte es mehr Abwechslung und Fairneß bedurft. Einzig die Animation des Helden geht als halbwegs akzeptabel durch. Doch das ist zu wenig, um sich gegen die heutige Action-Konkurrenz zu behaupten.

JUDGE DREDD

Hersteller:	Acclaim	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ HEINRICH: ★ JÖRG: ★ HENRIK: ★

MONIKA STOSCHEK: 



Wähl dir einen Wagen. Wähl dir einen Kurs. Und dann sei voll konzentriert, denn jetzt bretterst du durch Tunnels, am Strand lang, Pässe hoch, Pässe runter, durch die Stadt, an der Konkurrenz und am Publikum vorbei durchs Ziel. Oder gegen die erste Leitplanke ...

Spiele-Hotline:

Deutschland 069-66 54 34 00

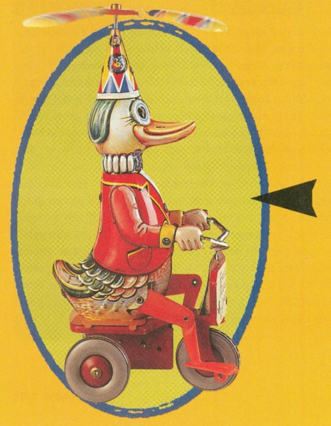
Schweiz 157 11 33

(86 RP./Min)

Hey! Wenn dir Ridge Racer



ist, dann spiel doch hiermit!

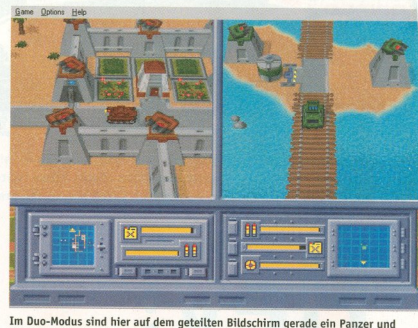


PLAYSTATION
IT'S NOT A GAME



Action/Strategie für Fortgeschrittene und Profis

RETURN FIRE



Im Duo-Modus sind hier auf dem geteilten Bildschirm gerade ein Panzer und ein A.S.V. in Aktion. Jeder Fahrzeugtyp bietet seine spezielle Armatur.

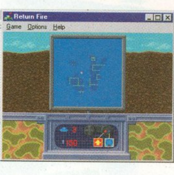
Von hochpsychologischen Abenteuer-Ausflügen hat Time Warner endlich genug. Mit der neuen Capture-The-Flag-Variante »Return Fire« kehrt die Firma in ein ganz bodenständiges Genre zurück.

Der Diebstahl ihres Maibaumes trifft in Bayern eine Gemeinde ähnlich hart, wie den Return-Fire-Spieler das Wegschnappen seiner Flagge durch den Gegner. In beiden Fällen gilt es als äußerst schändlich, wenn besagtes Wahrzeichen der anderen Seite in die Hände fällt.

Das Spielprinzip von »Return Fire« ist denkbar einfach: Finden Sie das Gebäude, in dem der Gegner seine Flagge verwahrt, zerstören Sie es und bringen die Beute anschließend sicher ins eigene Hauptquartier.

Sie lenken Ihre Vehikel wahlweise per Tastatur, Joystick oder Pad und sehen das Geschehen dabei aus der Vogelperspektive, wobei Winkel und Zoomstufen selbsttätig wechseln. Wenn der Helikopter durch die Luft gleitet, erinnert das optisch ein wenig an die Missionen bei Jungle Strike.

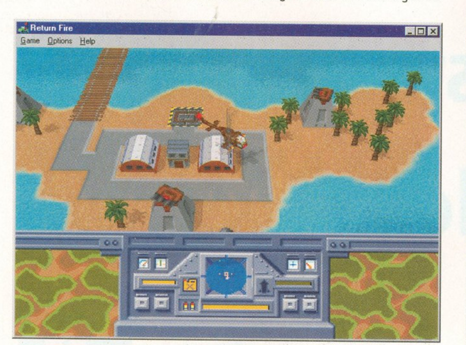
Sie starten die Schlacht um die gegnerische Fahne vom eigenen Bunker aus. Dort befinden sich neben Radar, Werkstatt, Munitions- und Treibstoffvorrat auch alle Fahrzeuge, die Ihnen für den jeweiligen Level zur Verfügung stehen. Da Ihr Kontingent an Jeeps, Hubschraubern, gepanzerten Hilfsfahrzeugen und Kampfpanzern begrenzt ist, müssen Sie sich eine ausgefeilte Strategie zurechtlegen, um die gegnerische Flagge zu erreichen. Dazu werfen Sie einen Blick auf die Landkarte, welche auf Tastendruck erscheint. Dort sind die eigenen sowie die feindlichen Stellungen eingezeichnet. Wenn Sie sich über Ihre Vorgehensweise im klaren sind, schicken Sie Ihre Fahrzeuge einzeln ins Einsatzgebiet.





Zwischen Bunker und Übersichtskarte können Sie hin und herschalten. (320 x 240)

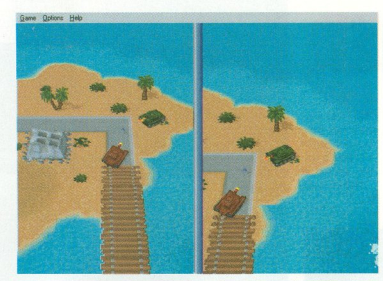
Jeder Fahrzeugtyp hat individuelle Stärken und Schwächen und verfügt über eine andere Ausrüstung bezüglich Bewaffnung, Panzerung und Cockpitausstattung. Der Helikopter muß für Aufklärungsflüge im Zielgebiet herhalten und eventuell erste feindliche Stellungen zerstören. Er fliegt zwar flott und kann als einziger Minen zerstören, ist dafür aber nur leicht gepanzert und somit anfällig für gegnerische Treffer. Außerdem muß er seinen Munitions- und Spritvorrat im heimischen Bunker auffüllen, wohingegen die Landfahrzeuge hierfür diverse Depots aufsuchen können und nur für notwendige Reparaturen in die Basis zurück müssen. Der widerstandsfähigere Panzer eignet sich für die Beseitigung schwerer Hindernisse. Ehe Sie den richtigen Turm finden, in dem sich die begehrte Fahne befindet, gibt es jede Menge



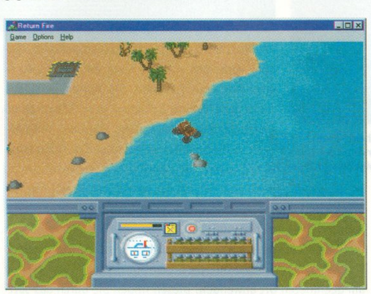
Hier sehen Sie den Helikopter im Einsatz beim Solo-Modus.

MONIKA STOSCHEK ★★★

Wer Hummeln im Hintern hat und schon immer am Ritt der Walküren teilnehmen wollte, wird dieses Spiel lieben! Noch nie habe ich zu Kompositionen von Wagner und Rimski-Korssakoff Gefechtstürme zerbombt und Flags zerschossen. Wer mit klassischer Musik nichts anfangen kann, muß den Sound abschalten. Die Grafik ist dank DirectX recht ordentlich und vor allem zweckmäßig, wenngleich ich gerne selbst Einfluß auf die Zooms genommen hätte. Trotzdem: Nicht nur die Duelle am Splitscreen haben es in sich, auch im Solo-Modus geht es ganz schön zur Sache. Allerdings bedarf es für die Steuerung der Fahrzeuge eines geduldig ruhigen Händchens. Allzuschnell schliddert der Jeep sonst übers Ziel hinaus, oder der Helikopter will partout nicht zur Reparatur in den Bunker einpassieren. Außerdem gibt es beim Scrolling einen unangenehmen Rückrutsch-Effekt, so daß man gelegentlich noch mal Maß nehmen muß, um Treffer zu landen. Return Fire beweist wieder einmal, daß auch ein Spiel mit weniger spektakulärer Grafik und dafür guter Zugänglichkeit Spaß machen kann. Ohne Mängel beim Scrolling und mit etwas mehr Abwechslung in der Levelgestaltung wären vier Punkte drin gewesen.



In dieser Situation stehen sich Grün und Braun im Zweier-Modus direkt gegenüber.



So ein kleines Auto und sooo große Räder! Auf Tastendruck wird der Jeep zum Amphibienfahrzeug.

Bombardierungsarbeiten zu leisten. Bloßes Drauflosballern ist allerdings nicht ratsam, da aus den zerstörten Gebäuden manchmal Soldaten mit Panzerfäusten fliehen und diese natürlich sofort rachsüchtig gegen Sie einsetzen. Außerdem sind Munition und Sprit bei allen Einheiten begrenzt, so daß Sie bei zuviel Verschwendung nachfüllen müssen. Auskunft über Vorräte und Zerstörungsgrad geben die Armaturen. Das schwerste Kampfgerät ist das sogenannte A.S.V. (Armoured Support Vehicle). Es verträgt bis zu 26 Treffer von einem Gefechtsturm und kann im Zweier-Modus sogar Minen legen. Der Jeep ist das waffentechnisch schwächste Gefährt und der Weg sollte bereits freigeschossen sein, wenn er zum Einsatz kommt. Dafür taugt er, dank (via Knopfdruck) verstärkt aufblasbarer Reifen auch als Amphibienfahrzeug. Nur der flotte Jeep hat die Ehre, die ungeschützte Flagge aus dem feindlichen Lager abzutransportieren und sicher ins eigene Hauptquartier zu befördern. Wird er auf dem Weg dorthin zerbombt, liegt das ergatterte Gut hilflos auf der Straße. Von dort kann es der nächste Jeep, der vorbeikommt aufgepicken, ganz egal zu welcher Seite dieser gehört.

Das Befahren von Brücken will gelernt sein; ein winziger »Fehlroller« und Ihr Panzer versinkt unwiderruflich mit lautem Platscher im Meer. Dasselbe Schicksal ereilt natürlich den über Wasser abgeschossenen Helikopter.

Wenn Ihr Fahrzeug zerstört wurde, finden Sie sich im Bunker wieder und setzen die Schlacht mit einem neuen Gefährt fort. Während die Ziele der ersten Szenarien recht einfach und geradlinig zu erreichen sind, gestaltet sich der Fahnenklau in den späteren Stufen schon etwas anspruchsvoller. Mit etwas Pech wird da eine wichtige Brücke zerstört und – blubblub – verschwunden ist entweder der Weg zum Ziel oder eines Ihrer schönen Vehikel. Ab dem vierten Level machen Ihnen zusätzlich feindliche Dronen das Leben schwer. Diese verfolgen Ihre Einsatzfahrzeuge hartnäckig, bis Sie sich in Ihren Bunker zurückziehen, oder den Quälgeist unschädlich gemacht haben.

Ist Ihr Fuhrpark aufgerieben oder Munition und Sprit aufgebraucht, gilt die Mission als fehlgeschlagen. Sie können dann entweder einen erneuten Versuch unternehmen oder ein anderes Szenario auswählen. Erst wenn Sie alle Landkarten eines Levels abgegrast haben, können Sie die nächste der insgesamt neun Schwierigkeitsstufen beginnen. Damit Sie aber nicht an einer einzelnen Schlacht scheitern, kommen Sie auch weiter, wenn Sie diese nach dem zwanzigsten Anlauf immer noch nicht geschafft haben. Somit stehen Ihnen bei genügend Geduld die Missionen sämtlicher neun Levels offen. Bereits absolvierte Einsätze werden in der Liste abgehakt und ihre Dauer auf die Sekunde genau festgehalten.

Der Zweispieler-Modus bietet ebenso wie der Solo-Part an die hundert Abschnitte. Dabei spielen Sie auf einem geteilten Bildschirm am selben PC gegen einen Freund. In beiden Modi können Sie zwischen zweierlei Auflösungen (320 x 240 und 640 x 480) wählen und optional auf Vollbildschirm schalten. **(ms)**



Dieser »nette« Geselle mit Helm erscheint mit höhnischem Lachen, wenn Ihr Fahrzeug zerstört ist.



Die feindliche Flagge ist freigeschossen und zur Abholung durch den Jeep bereit. Zur besseren Übersicht können Sie die Armaturen ausblenden.

Nach erfolgreichen Missionen laufen kurze historische Filmszenen ab, in denen kräftig gejubelt wird.



RETURN FIRE

Hersteller:	Warner Interactive	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (am selben PC)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

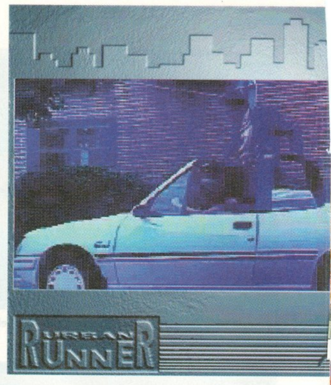
BORIS: ★★★★ HEINRICH: ★★★★ HENRIK: ★★★ JÖRG: ★★★

MONIKA STOSCHEK: ★★★

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

URBAN RUNNER

Sierras »Spiel-Film«-Produktion nimmt kein Ende. Nach dem blutrünstigen »Phantasmagoria« und dem eher unfreiwillig komisch entschärften Werwolfjäger »Gabriel Knight 2« veröffentlicht die Abenteuerschmiede ihren ersten interaktiven Video-Krimi.

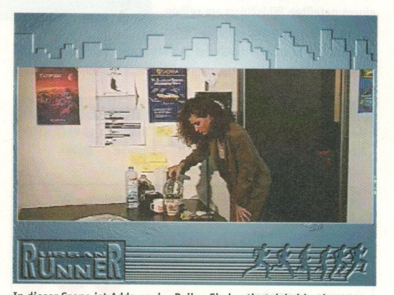


Max, zum wiederholten Male auf der Flucht vor einem Killer, springt in Addas Auto.

Ein Saunabesuch soll angeblich gut für die Gesundheit sein, die Erlebnisse des neuen Sierra-Helden Max lassen an dieser Binsenweisheit allerdings gehörige Zweifel aufkommen. Denn außer einer Leiche und einem gnadenlosen Verfolger erntet Max absolut nichts von seinem zunächst so gewinnträchtig angelegtem Saunagang.

Dem Uhrenhändler auf die Finger geschaut: Oben sehen Sie die Menüleiste, die beim Berühren des Bildschirmrandes die Optionen und den Spielfortschritt offenbart.

Schließlich wollte er sich dort mit dem, bis vor kurzem quicklebendigen, Drogendealer Marcos treffen und ihn um eine stattliche Summe erpressen. Da dieser nun tot ist, muß Max selbst Fersengeld geben, anstatt Schweigegeld zu kassieren.
Die Aufgabe, den Verfolger aus dem Intro abzuschütteln, gehört zu den ersten, die Sie in diesem interaktiven Film lösen müssen. Sie sehen das Geschehen dabei aus der Perspektive des Helden Max, durch dessen spielbegleitende Kommentare Sie über alle Vorkommnisse informiert werden. Sie können im späteren Spielverlauf an einigen Stellen auch wählen, ob Sie Max oder Adda verkörpern wollen. Letztere ist Marcos Geliebte, die sich umständehalber zur Zusammenarbeit mit dem Helden bereit erklärt. Sobald eine Videosequenz abgeschlossen ist, signalisiert der im Bild erscheinende handförmige Mauszeiger, daß Sie jetzt an der Reihe sind. Mögliche Bewegungsrichtungen zeigt ein grüner Pfeil an. Dort, wo Sie Gegenstände manipulieren können, verändert sich die Form der Hand und es erscheint eine Textzeile. Sie dürfen beispielsweise jede Menge Schränke nach brauchbaren Gegenständen durchwühlen, die dann automatisch in Ihr Inventar wandern und dort auf möglichst sinnvolle Verwendung warten. Hierzu bedienen Sie sich der verdeckten Menüleiste am oberen Bildrand. Ein Klick auf den Namen des gewünschten Objektes, und der Cursor nimmt dessen Form an. Eine Lupenfunktion ermöglicht genaues Betrachten von allen Seiten. Die diversen Fundstücke lassen sich im Spielverlauf in genreüblicher Manier am geeigneten Ort anwenden. Diesen finden Sie durch das sattsam bekannte Scannen des Bildschirmes. Sobald der Mauszeiger aktionsträchtige Stellen berührt, werden diese auf Maus-Befehl ausgeführt. Wenn Sie den falschen Gegenstand zum Einsatz bringen, ertönt ein trötender Signalton. Bei erfolgreichen Versuchen



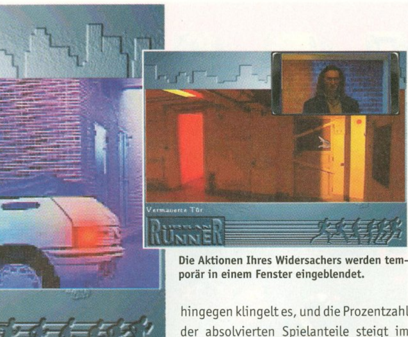
In dieser Szene ist Adda an der Reihe. Sie hantiert dabei in einer Redaktion an der Kaffeemaschine herum.

MONIKA STOSCHEK



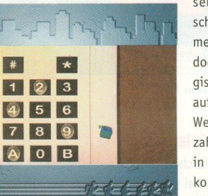
Diese Filme zum Mitspielen sind Geschmacksache. Wer sich an guter Videoqualität ergötzen will, und sich nicht daran stört, inmitten seiner Aktionen von Filmsequenzen unterbrochen zu werden, dem dürfte Urban Runner liegen. Mir mißfiel dieser ständige Wechsel, da man zu oft wegen irgendeiner Zwischenszene zum Zuschauen verdammt ist. Darf man mal aktiv werden, dann aber bitte flott, sonst droht das Aus durch einen der Verfolger. Diese Art Hektik hat wenig mit Spannung zu tun, da einem nichts anderes übrigbleibt, als mit dem freigegebenen Cursor die Weltmeisterschaft im Schnellscannen des Bildschirms zu gewinnen. Den Hauptpreis für Logik kann ich Urban Runner auch nicht verleihen. Das gilt weniger für die ganz brauchbaren Puzzles, als für die Story: Ein Killer der mitten in einer rasanten Verfolgungsjagd sein Opfer einsperrt und seine Nägel feilt, nur um sich Minuten später niederschlagen zu lassen. Dabei nimmt der Verfolgte die Nagelfeile mit, auf die todbringende Waffe aber wird verzichtet ... Das wirkt selbst für hartgesottene Trash-Video-Fans arg an den Haaren herbeigezogen. Zugegeben: An der Qualität der Filme läßt sich zwar kaum herummäkeln und die Problematik schauspielerischer Leistung wurde geschickt durch den Erzählereinsatz umschifft. Mir ist ein Thriller aus der Videothek ohne Spieleinlagen lieber.

Spiele-Test



Die Aktionen Ihres Widersachers werden temporär in einem Fenster eingeblendet.

hingegen klingelt es, und die Prozentzahl der absolvierten Spielanteile steigt im Menü an. Außer dem Inventar gibt es dort auch einen sogenannten Speicher. Er fungiert als eine Art Gedächtnis der Spielfigur, in welchem sich Lagepläne und ähnliches abrufen lassen. Damit Sie sich an keinem der Puzzles die Zähne ausbeißen müssen, wurde eine Hilfefunktion eingebaut. Sie haben im Menü drei Joker zur Verfügung, die auf Klick Tips zum Weiterkommen spendieren. Bei einigen Rätseln kommt es auf schnelle Reaktion an, meistens sind sie jedoch annehmbar logisch und bemüht fair aufgebaut.



Bei der Anwendung einiger Gegenstände wird gezoomt. Hier wurde mittels Billardkreide ein Türcode sichtbar gemacht.

Wenn Sie einem Ihrer zahlreichen Verfolger in die Hände fallen, kommt es zum verfrühten Game Over. Wurde Max derart eliminiert, besteht die Möglichkeit zur zuletzt gespielten Sequenz zurückzukehren oder einen vorher gesicherten Spielstand zu laden. Es gibt unterschiedliche Schlußsequenzen für beide Charaktere.

Technik Tip: Als Mindestanforderung für 256 Farben ist zwar ein 486DX/66MHz angegeben, allerdings verkommen die Videos darauf beinahe zur Diashow. Erst auf einem Pentium macht das Spiel so richtig Spaß. **(ms)**

URBAN RUNNER

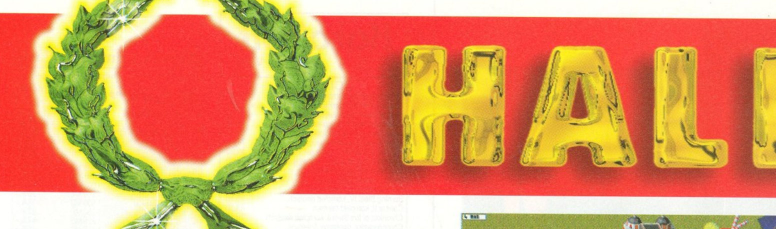
Hersteller:	Sierra	Hardware:	❶ ② ③ ④ ⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Gut

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ HEINRICH: ★★ HENRIK: ★ JÖRG: ★

MONIKA STOSCHEK: ★★



Große Titel zum kleinen Preis – Electronic Arts greift ins Firmenarchiv und schraubt mit der Classics-Serie den Spielspaß-pro-Mark in ungeahnte Höhen.

Himmelblau und quadratisch ist die Packung – nein, nicht Ritter Sport Alpenmilch, sondern die Electronic-Arts-Classics sind gemeint. Insgesamt acht ältere Spitzenspiele können Sie für je rund dreißig Mark bei Ihrem Händler in den Doppel-CD-Boxen erstehen.

Sportlich, sportlich!

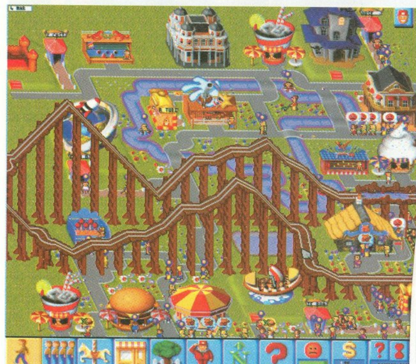
»FIFA Soccer« konnte uns schon vor zwei Jahren begeistern und macht auch heute noch eine gute Figur. Fouls und Verwarnungen gehören genauso zum Fußballmatch wie Zeitlupenwiederholungen besonders schöner Szenen und satte 48 Nationalmannschaften, aus denen Sie sich Ihren Liebling aussuchen können. Vor der (Welt-)Meisterschaft darf der Spieler die beste Spieltaktik für sein Team wählen und grob bestimmen, in welchem Spielfeldbereich sich die wackeren Recken aufhalten sollen. Den meisten Spaß macht natürlich ein Match gegen einen menschlichen Spieler; Sie können sogar zusammen mit einem Freund in der gleichen Mannschaft gegen den Computer antreten. Als besonderes Bonbon enthält die CD einen Nameneditor, mit dessen Hilfe Sie den Spielern die aktuellen Namen der Nationalkicker verpassen können.



Aufregung im Strafraum bei FIFA Soccer.

ROLAND AUSTINAT ★★★★

Passend zur EM darf zum höchst manierlichen Preis mit »FIFA Soccer« das Leder über den Rasen gekickt werden. Der Spielereditor sorgt für Aktualität, der Reporter für Stimmung im Stadion, nur der manchmal etwas zu gute Computertorwart läßt Falten auf der Stirn erscheinen. Dafür können Sie mit einem Kollegen gegen den PC antreten – eine witzige Sache.



SimDisneyland mit Theme Park.

Tatort: Rummelplatz

Die englische Spieleschmiede Bullfrog ist bekannt für innovative Ideen. So ist es bei der Vergnügungsparksimulation »Theme Park« Ihre Aufgabe, einen Park mit den besten Achterbahnen, Karussells und Futterbuden zu erschaffen. Haben die Besucher Spaß, füllen sich auch Ihre Kassen. Der Gemütszustand eines jeden Besuchers wird als kleine Gedankenblase über dessen Kopf angezeigt. Sehen Sie dort beispielsweise einen Hamburger, sollten Sie einen Imbißstand aufbauen. Gegen randalierende Rocker helfen Parkaufseher, mit Spaßmachern halten Sie in der Schlange wartende Menschen bei Laune. Mit wachsendem Kapital können Sie Parks rund um den Globus eröffnen. So ist die Langzeitmotivation ungeheuer und schon auf kleinen Rechnern macht das Werkeln am Vergnügungspark einen Heidenspaß. Die CD-Version enthält als Bonus noch eine »Fahrt« mit jeder der Attraktionen des Parks.

ROLAND AUSTINAT ★★★★★

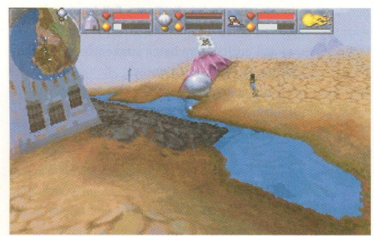
Ich bin begeistert: Jeder Besucher reagiert individuell aufs Wetter, die Attraktionen oder den Salzgehalt der Pommes Frites. Sie haben richtig gelesen, hier gibt es fast nichts, was man nicht beeinflussen kann. Sind Ihnen das Design eigener Achterbahnen und Gehaltsverhandlungen mit dem Personal nicht genug, dann expandieren Sie einfach und errichten neue Parks rund um den Globus. Seit SimCity 2000 hat mich eine Simulation nicht mehr so in ihren Bann gezogen.

OF FAME



Auf dem Teppich um die Welt ...

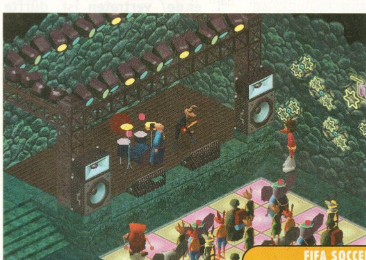
Bullfrog, die zweite. »Magic Carpet«, das »junger Zauberlehrling rettet die Welt auf fliegendem Teppich«-Epos, sorgte vor gut eineinhalb Jahren für staunend geweitete Augen und Ohren. Sie müssen auf dem magischen Bettvorleger durch 50 Welten fliegen und dort Mana einsammeln. Diese Substanz enthält magische Energie und ist deswegen auch bei anderen Zauberern und Monstern begehrt. Um es vor deren Zugriff zu sichern, können Sie Schlösser bauen. Aus diesen schwärmen Heißluftballons aus und holen das Mana zur Endlagerung ab. Die im Grunde recht einfache Idee wurde perfekt umgesetzt: Die Grafik ist wahrlich atemberaubend und wird von kristallklaren Stereo-Soundeffekten untermalt. Die Hardwareanforderungen für den Flug auf dem Teppich sind nach wie vor nicht ganz ohne. Für eine absolut fließende Darstellung in VGA mit allen Details sollte es schon ein kleiner Pentium sein. Wollen Sie in SVGA durch die Lüfte düsen, dann ruckelt es im System. Neben den normalen 50 Welten gibt es als Bonbon die 25 Ergänzungslevel, die »Hidden Worlds«, deren Schwierigkeitsgrad nochmals ein Stück weiter nach oben geschraubt wurde.



Schwingen Sie sich auf den Magic Carpet!

ROLAND AUSTINAT ★★★★★

Bullfrog bürgt für neue Ideen und hervorragende Technik. Darüber wurde auch der Spielwitz nicht vergessen: Haben Sie sich einmal an die etwas hanebüchene Steuerung mit Maus und Tastatur gewöhnt, erkennen Sie schnell, daß sich im Spiel auch strategische Komponenten verbergen. Ein 3D-Modus mit und ohne Brille ist ein netter Gag am Rande, aber in VGA fliegt es sich am besten.



Little Big Adventure führt den Helden auch in ein Konzert.

Kleiner Mann ganz groß

Vom Orient in den Weltraum werden Sie mit »Little Big Adventure« entführt. In diesem isometrischen Action-Adventure begleiten Sie Twinsen, den Helden des Spiels, auf der Suche nach seiner Frau quer über den Planeten Twinsun. Diese wurde vom bösen Dr. Funfrock entführt, der außerdem den gesamten Planeten in seiner tyrannischen Gewalt hat. So können Sie gleich zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen: Ihre Frau befreien und nebenbei den Doktor ausschalten. Die Häscher des Rivalen wollen Ihnen ständig an den Kragen, netterweise stehen die »Twinsunesen« aber auf Ihrer Seite. Die Macher von »Alone in the Dark« zeigen auch bei diesem Spiel, daß sie ihr Handwerk verstehen. Herzallerliebst animiert bewegen sich die zahlreichen Akteure, dazu noch im schmucken SVGA. **(ra)**

ROLAND AUSTINAT ★★★★

Schick, schick – auch nach eineinhalb Jahren sieht LBA noch sehr gut aus und bringt jede Menge Spielspaß mit. Durch vier verschiedene Verhaltensweisen wie »Aggressiv« oder »Sportlich« und die Interaktion mit anderen Charakteren kommt Schwung ins Spiel. Dummerweise tauchen bereits besiegte Gegner beim erneuten Betreten des Schauplatzes wieder auf. Eine etwas abartige Speicherfunktion ist das einzige wirkliche Manko des ansonsten erfrischend anders gestalteten Abenteuers.

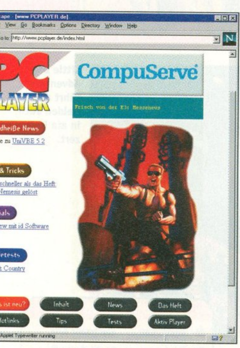
FIFA SOCCER	
▶ Hersteller:	Electronic Arts
▶ Hardware:	①②③④⑤
▶ Sprache:	Deutsch
▶ Getestet in:	7/94, 11/94

LITTLE BIG ADVENTURE	
▶ Hersteller:	Electronic Arts
▶ Hardware:	❶②③④⑤
▶ Sprache:	Deutsch
▶ Getestet in:	12/94

MAGIC CARPET PLUS	
▶ Hersteller:	Electronic Arts
▶ Hardware:	❶❷③④⑤
▶ Sprache:	Deutsch
▶ Getestet in:	12/94, 6/95

THEME PARK	
▶ Hersteller:	Electronic Arts
▶ Hardware:	①②③④⑤
▶ Sprache:	Deutsch
▶ Getestet in:	7/94

PC PLAYER IST ONLINE!



Ein Besuch auf unseren Web-Seiten lohnt sich – oft sind Artikel hier schneller zu finden als im Heft.

Daß PC Player im Internet unter http://www.pcplayer.de/ vertreten ist, dürfte sich bereits herumgesprochen haben. Aufgrund der großen Resonanz erweitern wir nun unseren Service und bieten auch ein Forum in CompuServe an.

PC Player ist seit Mitte April aus dem Internet nicht mehr wegzudenken. Dort browst immerhin schon ein Drittel unserer Leserschaft. Aufgrund der großen Resonanz erweitern wir die Online-Aktivitäten. In CompuServe finden Sie jetzt unter **GO PCPLAYER** unser Forum, in dem Sie sich online unterhalten und Nachrichten austauschen können. Auch aktuelle Demos, Tips und Patches stehen zum Download bereit. Dabei sollen sich das Forum und die Webseiten nicht ersetzen, sondern ergänzen. Unsere WWW-Seiten werden nach wie vor die folgenden Angebote enthalten:

- Aktuelle Spielenews
- Testergebnisse von PC Player, bevor das Heft erscheint
- Erweiterte Versionen von Artikeln und Interviews
- Die heißesten Adressen von Spielefirmen und Fanclubs
- Ein direkter Draht zur Redaktion per E-Mail
- Preisausschreiben und Umfragen

Im Forum werden alle Aktivitäten durchgeführt, die einem höheren Grad an Interaktion bedürfen, zum Beispiel der Austausch von Nachrichten und Diskussionen sowie Online-Unterhaltungen. Verantwortlich für die Internet-Seite ist Alexander Folkers. Er hält einen Schreibtisch in unserer Redaktion besetzt und widmet sich der Aktualisierung der Web-Seiten und, zusammen mit Roland Austinat, der Verwaltung des Forums. Boris Schneider ist ebenfalls nahezu täglich im Forum zu finden, andere Redakteure schauen natürlich auch hinein. Mehr über unsere »Online-Force« erfahren Sie direkt am Einsatzort.

Fragen und Antworten zum Online-Angebot

Was brauche ich, um die Web-Seiten anzusehen?

Sie benötigen zuerst einmal einen Internet-Anschluß. Den erhalten Sie am praktischsten über einen Online-Dienst, beispielsweise CompuServe oder T-Online. Wie Sie die Zugangssoftware für das Internet installieren, erfahren Sie beim Kundendienst des Online-Anbieters.

Um unsere Web-Seiten zu betrachten, benutzen Sie einen »Browser«, der auch Tabellen darstellen kann. Dazu gehören unter anderem der »Netscape Navigator«, der »Internet Explorer« und »NCSA Mosaic 2.0«. Wenn Sie einen älteren Broswer verwenden (Q-Mosaic 1, CompuServe Mosaic), sehen unsere Seiten nicht ganz so aufgeräumt aus, sind aber weiterhin lesbar.

Wie komme ich an die Seiten heran?

Die Adresse, die Sie in Ihren Web-Browser eintippen müssen, ist *http://www.pcplayer.de/*

Nach spätestens dreißig Sekunden sollten die ersten Grafiken auf Ihrem Bildschirm erschienen sein. Drücken Sie auf die verschiedenen Knöpfe in der Web-Seite, um zu den einzelnen Bereichen zu gelangen.

Kostet es etwas, Eure Seiten anzusehen?

Nein, das Angebot ist von unserer Seite her völlig gratis. Allerdings entstehen Ihnen Kosten durch die Telefon-Gebühren und den Beitrag für Ihren Internet-Anbieter. Von diesem Geld sehen wir allerdings nichts.

Der Seitenaufbau ist wahnsinnig langsam!

Wir arbeiten mit einem der größten Online-Anbieter der Welt, der Firma CompuServe, zusammen, um einen Hochleistungs-Server mit sehr hoher Bandbreite zur Verfügung zu stellen. Trotzdem können wir nicht ausschließen, daß sehr viele Leser gleichzeitig unser Angebot in Anspruch nehmen wollen. Bei mehreren hundert Usern gleichzeitig muß auch unser Server aufgeben.

Außerdem sind die Internet-Leitungen innerhalb Deutschlands gerade abends sehr ausgelastet. In diesem Fall ist unser Server machtlos: Irgendwo zwischen ihm und Ihrem Modem herrscht gerade Stau, so daß auch unsere Daten steckenbleiben. Besonders in der Zeit ab 21 Uhr sind so gut wie alle Online-Dienste sehr langsam, da durch den beginnenden Nachttarif alle Benutzer auf einmal ins Internet wollen.

Wie komme ich in das CompuServe-Forum?

Wenn Sie ein CompuServe-Mitglied sind, geben Sie einfach den Befehl »GO PCPLAYER« ein und befinden sich in unserem Forum. Im WinCIM klicken Sie auf das Ampelsymbol und tippen in der Dialogbox nur »PCPLAYER«. Im Forum stehen Ihnen nicht nur unsere Redakteure, sondern auch alle anderen Forumsmitglieder zur Verfügung, mit denen Sie sich online unterhalten können. Das Forum ist ebenfalls gratis - auch hier müssen Sie nur die Telefonkosten und die Gebühren des Online-Providers bezahlen, in diesem Fall CompuServe.

Sollten Sie kein CompuServe-Mitglied sein, finden Sie auf der aktuellen Ausgabe von PC Player plus die Software »WinCIM«, mit der Sie sich in CompuServe einwählen können. Weitere Informationen zu »WinCIM« entnehmen Sie bitte der »Flappe«, auf die das CD-ROM aufgeklebt ist. **(bs/af)**



Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

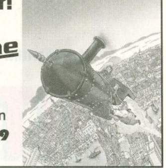
Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Der Knüller! Gene Maschine



Erscheinungstermin ca. Mitte Juni!
Deutsche Version
DM 59,99

CD-ROM

7th Guest DA 19,99
11th Hour DV 84,99
3 D Pinball DA 64,99
5th Musketeer DV 67,99
AH - 64 Longbow DV 79,99
Abuse DV 67,99
Absolute Zero DV 59,99
Across the Rhine DV 54,99
Alone i. t. dark T. 1-3 DV 69,99
Angel Devoid DAx67,99
Anvil of Dawn DV 69,99
Apache Longbow DV 74,99
Arcade Amerika DV 79,99
Assault Riggs DA 67,99
ATF Adv. Tactical Fighter DV 79,99
Bad Mojo DV 79,99
Baldies DA 69,99
Baphomets Fluch DVx74,99
Batmann Forever DA 78,99
Battle in Time DA 59,99
Battle Isle 3 DV 64,99
Battle Race DAx77,99
Battlecruiser 3000 AD DV 64,99

CD-ROM

Fighter Duell DA 67,99
Fifa Soccer 96 DV 79,99
Flugsimulator 5.1 DV 99,99
Form. One Grand Prix 2 DVx97,99
Frankenstein DV 79,99
Fritz 4 Schach DV124,99
Gabriel Knight 2 DV 77,99
Gene Maschine DVx59,99
Gender Wars DV 69,99
Gene Wars DVx79,99
Hardball 5 DA 79,99
Heart of Darkness DVx84,99
Heroes of Might & Magic DV 54,99
Hexen DA 49,99
Hexen Data DA 29,99
Hugo 3 DV 64,99
Indy Car Racing 2 DA 74,99
John Madden Football 96 DAx79,99
Johnny Bazokatoon DA 67,99
Kingdom of Magic DV 69,99
Lemmings Paint Ball DA 44,99
Living Ball DA 44,99
Load Star DAx77,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Bermuda Syndrom DV 69,99
Big Red Racing DA 69,99
Biing DV 59,99
Bleifuß DV 49,99
Blood and Magic DV i.V.
Braindead 13 DV 64,99
Caesar 2 DV 74,99
Carrier Strike Force DV 74,99
Central Intelligance DAx74,99
Chronomaster DA 74,99
Civilisation 2 DV 79,99
Comix Zone DV 49,99
Command & Conquer DV 79,99
Command & Conquer WIN 95 SVGA DVx79,99
Comm. & Conq. Data DV 24,99
Command Aces/Win.95 DV 74,99
Congo DA 79,99
Conquerer A.D. 1086 DV 74,99
Conquest o.t. New World DV 78,99
Cronicle of the Sword EV 74,99
Cronicle of the Sword DVx74,99
Crusader No Remorse DV 79,99
Cyberia 2 DV 69,99
Cybermage DV 79,99
D DV 84,99
Daggerfall DVx79,99
Darker DA 74,99
Death Gate DV 74,99
Deathline DA 39,99
Deadline DV 39,99
Deep Space Nine DA 77,99
Defcon 5 DV 74,99
Die große Schlacht in den Ardennen DV 69,99
Die Schlümpfe DV 69,99
Der Druidenzirkel DV 59,99
Der Planer 2 DV 69,99
Der Seelenturm DV 67,99
Descent 2 DA 78,99
Descent 2 Missionbuilder DAx37,99
Destruction Derby DA 84,99
Diabolo DV i.V.
Die Fugger 2 DV 74,99
Die Siedler 2 DV 69,50
Discworld DV 74,99
Duke Nukem 3 D DA 77,99
Dungeon Keeper DVx79,99
Earth Siege 2 DA 69,99
Earthworm Jim 1 + 2 DV 64,99
Ecco the Dolphin DV 54,99
Elisabeth 1 DVx87,99
Extreme Games DA 49,99
Extreme Pinball DA 54,99
F1 Manager DV 69,99
Fantasy General EV 69,99
Fantasy General DVx69,99
Fast Atack DV 64,99

Mad TV 2 DVx74,99
Made in Germ. Compil. DV 39,99
MAG DV 69,99
Magic the Gathering DVx97,99
Manic Karts DA 29,99
Master of Antares DV 84,99
Mechwarrior 2 DV 74,99
Mechwarrior 2/Win. 95 EV 74,99
Mechwarrior 2 Data DA 39,99
Mega Pack 5 DA 79,99
Monopoly DV 59,99
Myst DV 64,99
NBA Live 96 DV 79,99
Need for Speed DV 79,99
NHL Hockey 96 DV 79,99
Orion Burger EVx67,99
Panzergeneral 2 DA 49,99
Pax Imperia 2 DV i.V.
PBA Bowling DAx49,99
PGA European Tour DA 79,99
PGA Tour Golf 96 DA 79,99
PGA Tour Golf 96 Data DA 34,99
Phantasmagoria DV 79,99
Pinball 3D VCR DA 49,99
Pitfall / Wind. 95 DV 74,99
Pole Position DV 87,99
Police Quest SWAT DVx74,99
Powerplay Hockey DA 59,99
Pro Pinball the Web DA 49,99
Psycho Pinball DV 69,99
Quake EV i.V.
Ran Soccer DV 74,99
Ran Trainer 2 DV 69,99
Raymann DA 59,99
Rebel Assault 2 DVx79,99
Red Ghost DV 79,99
Return of Arcade DA i.V.
Riddle of Master LU DV 74,99
Ripper DV 79,99
Rise of the Robots 2 DA 69,99
Rivers of Dawn DA 67,99
Schleichfahrt DVx77,99
Shannara DV 69,99
Shell Shock DV 59,99
Shine DVx94,99
Shivers DV 74,99
Silent Hunter DV 69,99
Silent Thunder DA 74,99
Sim City 2000 Compil. DV 89,99
Sim Isle DV 79,99
Sim Tower DV 74,99
Sim Town DV 64,99
Space Bugs DV 64,99
Space Hulk WIN 95 DAx79,99
Speed Haste DA 59,99
Star Gate DVx44,99
Star Trek 3 Final Unity DV 69,99
Stonekeep DV 84,99

Unsere Hit`s!

Dungeon Keeper
Erscheinungstermin ca. 28.06.
Deutsche Version
nur DM 79,99

F1 MANAGER
Deutsche Version
nur DM 69,99

Cyberia 2
Deutsche Version
nur DM 69,99

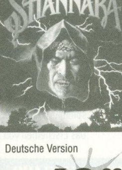
S.T.O.R.M.
Erscheinungstermin ca. 15.06.
Deutsche Version
nur DM 79,99

Die Siedler II NEU!
VENI, VIDI, VICI
Deutsche Version
nur DM 69,50

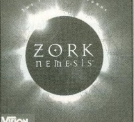
Die große Schlacht i. d. Ardennen
Deutsche Version
nur DM 69,99







Deutsche Version
nur DM 69,99



ZORK NEMESIS
Erscheinungstermin ca. 15.06.
Deutsche Version
nur DM 84,99

Cronicles of the Sword
Deutsche Version
nur DM 74,99

F1 Grand Prix 2
Deutsche Version
Erscheinungstermin ca. Mitte Juni!
nur DM 97,99

Civilisation 2
Deutsche Version
nur DM 79,99

Warcraft 2 Missiondisk
Deutsche Version
nur DM 24,99

CD-ROM

Star Wars Collection DV 54,99
- **Rebell Assault 1**
- **X-Wing**
- **Star Wars Screensaver**

S.T.O.R.M. DV 79,99
Syndicate 2 / Wars DV i.V.
T.F.X. 2000 Eurofighter DV 79,99
Teamchef DV 84,99
Terra Nova DA 69,99
Terminator Future Shock DV 69,99
The Dark Eye DA 77,99
The Dig DVx77,99
Think X DVx39,99
This Means War DV 74,99
Thunderhawk 2 DV 74,99
Tie Fighter SVGA DVx79,99
Time Commando DV i.V.
Tilt DA 51,99
Tomcat Alley DV 51,99
Top Gun DV 79,99
Torrins Passage DV 79,99
Track Attack DV 67,99
Transport Tycoon deluxe DV 84,99
Trivial Pursuit DV 74,99
UEFA Champion Leage DA 74,99
Urban Runner DV 84,99
Vollgas DV 54,99
Virtual Snooker DA 79,99
Warcraft 2 DV 74,99
Warcraft 2 Data DV 24,99
Warhammer DV 69,99
Werewolf vs. Comanche DV 74,99
Westwood Compilation: DV 69,99
- Kyrandia 1 - 3 • Dune 2
- Lands of Lore

Wing Commander 3 DV 79,99
Wing Commander 4 DV 99,99
Worms DV 64,99
Worms Data DV 34,99
WWF Wrestlemania DA 79,99
Zorck Nemesis EV 74,99
Zorck Nemesis DVx84,99

Angebote solange Vorrat reicht

Aces over Europe DV 19,99
Albion DV 34,99
Alone in the Datk 1 DV 24,99
Ascendancy DV 49,99
Battle Isle 1 + Data DV 24,99
Battle Isle 2 + Data DV 34,99
Betrayal at Krondor DV 19,99
Beneath a Steel Sky DV 19,99
Caesar 1 DA 19,99
Chewy ESC from F5 DV 34,99
CivNet DV 49,99
Civilization DV 34,99
Creature Shock DV 19,99
Cyberia 1 DV 29,99
Cyberia 1 DATA DV 24,99
Daedalus Encounter DV 24,99
Dawn Patrol DV 24,99
Day of Tentacle DV 34,99
Descent 1 DA 29,99
Die Siedler 1 DV 34,99
Dune 2 DV 29,99
Fade to Black DV 34,99
Fifa Soccer 95 DV 29,99
Flight o.t. Amaz. Queen DV 39,99
Formula One Grand Prix DA 34,99
Gobliins Teil 1+2 DV 19,99
Gobliins Teil 3 DV 19,99
Grand Prix Manager DV 49,99
History Line 14 - 18 DV 29,99
Inca 1 DV 19,99
Incredibble Maschine 1 DV 19,99
Indy Car Racing 1 DA 19,99
Jagged Alliance DV 89,99
Kings Quest 7 DV 39,99
Knights of Xentar DV 29,99
Lands of Lore DV 34,99
Little Big Adventure DV 29,99
Lost in Time 1 + 2 DV 19,99
Magic Carpet 1+Data DV 29,99
Magic Carpet 2 DV 39,99
Maniac Karts DA 29,99
Master of Magic DV 34,99
Nascar Racing DA 24,99
NHL Hockey 95 DA 29,99
Noctropolis DV 34,99

weitere Angebote

PGA Golf WIN DV 29,99
Police Quest 4 DV 19,99
Populus+Power Mong DA 34,99
Privateer+Data DA 29,99
Rebel Assault 1 DV 34,99
Return to Zorck DV 29,99
Rüsslesheim DV 19,99
Sam & Max DV 29,99
Shadow of the Comet DV 24,99
Sim Ant DV 34,99
Sim City Enhanced DV 24,99
Sim Earth DV 34,99
Sim Life DV 34,99
Simon the Sorcerer 1 DV 29,99
SSN - 21 Seawolf DV 29,99
Space Hulk DV 29,99
Space Quest 4 DA 19,99
Star Trek 1 DV 24,99
Star Trek 2 DV 24,99
Steel Panther DV 39,99
Strike Command.+Data DA 29,99
Syndicate Plus DV 29,99
System Shock DV 29,99
T.F.X. DA 29,99
Theme Park DV 29,99
Time Gate DV 49,99
U.F.O. DV 39,99
Ultima Underworld 1+2 DA 29,99
Wing Armada DA 29,99
Wing Comm. 2+Data DA 29,99
X - Wing DV 39,99

Wir führen Spielelösungen der Firma *Hint-Shop* 14,90

Zubehör

Original Soundblaster 16 Value P&P 169,99
Original Soundblaster 32 P&P 259,99
Logitech Wingmann extr. 89,99
Micros. Sidewinder 3 D Pro 89,99
Gravis Joystick Analog Pro 49,99
Gravis Game Pad 4 Button 34,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inclusive NHL Hockey 96 deutsch 159,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button 59,99
Thrustmaster-Produkte
Thrustmaster Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse 229,99
Thrustm. Joyst. Mark II 129,99
Thrustm. WCS Mark II 179,99
Thrustm. Joystick F16 Programmierbar 239,99
Thrustm. Fußpaddles 199,99
CD - ROM TEAC 6fach Speed E-IDE 189,99

Wir führen Sony Play-Station Spiele und Zubehör in großer Auswahl.

Händleranfragen erwünscht!

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 13
Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne!

Versandbedingungen: Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

HITZEWELLE, SPIELEFLUT

Zum zweiten Mal fand in Los Angeles die wichtigste Messe für Computerspiele statt. Nur vier Wochen nach der ECTS bot die E3 viele brandheiße Neuigkeiten – passend zum sengenden Westküstenklima.

Es spricht für die Veranstalter der E3, daß sich die erst ein Jahr alte Messe bereits zum wichtigsten Ereignis der Computer-Entertainment-Branche entwickelt hat. So fand die nur wenige Wochen zuvor abgehaltene Frühjahrs-ECTS in London definitiv zum letzten Mal statt – viele Hersteller sparten ihre Neuheiten für die Electronic Entertainment Expo in Los Angeles auf. Die Herbst-ECTS soll zwar fortbestehen, doch auch hier deutet sich ein Konkurrenzkampf an: Die E3-Messeleitung verkündete für 1997 nicht nur den platzbedingten Umzug der Trade Show nach Atlanta, sondern denkt auch über eine Herbst-Ausgabe in Europa nach. In welchem Land diese stattfinden würde, ist noch ungewiß – Deutschland wäre als der weltweit mittlerweile zweitgrößte Absatzmarkt für PC-Spiele sicherlich eine gute Wahl.




Die Trends

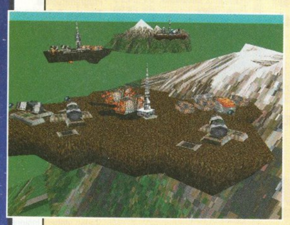
Die am häufigsten auftretende Zahl in diesem Bericht ist die »2« in zahllosen Spieletiteln – nie zuvor gab es mehr Nachfolger zu mehr oder weniger erfolgreichen Produkten. Bei den Sportspielen hat sich der Kniff von Electronic Arts durchgesetzt, jedes Jahr ein Update zum vollen Preis anzubieten – hier steht dann »96« oder »97« hinter dem Spielenamen. Netzwerkmodus ist neuerdings Pflicht; praktisch jedes Spiel aus den Bereichen Strategie, Autorennen und Simulation bietet ihn. Viele Firmen programmieren eigene oder benutzen fremde Schnittstellen, um ihre Produkte auch übers Internet spielbar zu machen.

Das Erscheinen von »Duke Nukem 3D« wurde von zahlreichen »Doom«-Ablegern begleitet, die 3D-Baller-Welle ist noch lange nicht abgeebbt. Der Boom bei den Echtzeit-Strategiespielen kommt hingegen erst jetzt zur Entfaltung: Kaum ein großer Hersteller, der auf einen »Command & Conquer«- oder »Warcraft«-Klon verzichten würde. Fast erschlagen wurde man von der großen Zahl an Grafikadventures und »Myst«-Kopien. Ansehnliche Bilder sind eben einfacher zu haben als ansprechendes Spieldesign.

Die Diskettenspiele liegen heftig schnaufend auf dem Sterbebett – allenfalls Kuriositäten oder Shareware-versionen wird es in Zukunft noch auf diesem Medium geben. Dafür steigt die Zahl der Videospiel-Umsetzungen. Acclaim, Sega und Psygnosis etwa konvertieren die meisten oder alle ihrer Konsolen-Neunankündigungen auf den PC.

STRATOSPHERE (ACCLAIM)

Eine interessante Mischung aus Strategiespiel und Flugsimulation hatte Acclaim zu bieten.



Riesige fliegende Festungen bekämpfen sich in Stratosphere.

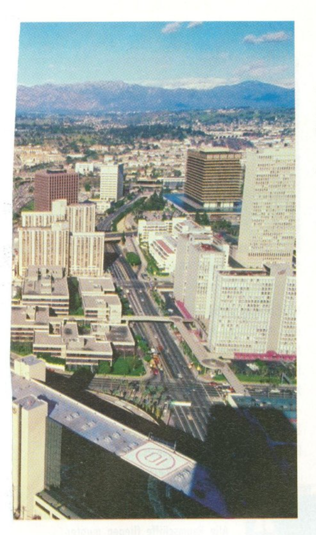
Stellen Sie sich riesige, aus Sechsecken aufgebaute Festungen vor, die aufgrund der magischen Beschaffenheit einer Fantasy-Welt hoch über dem Erdboden schweben. Aus über 100 Bauten und Waffen stellt man sich waffenstarrende Kampfinseln zusammen, die am Boden befindliche Städte unterwerfen und damit den eigenen Einflußbereich ausdehnen. Begegnen sich gegnerische Fluginseln, bekämpfen sie sich mit Geschützbreitseiten, Lasergewittern und Angriffszeppelinen. Wenn sich zwei der Giganten rammen, brechen unter heftigem Gewackel große Stücke und die darauf befindlichen Aufbauten heraus. Das fertige Spiel wird eine Kampagne mit 40 Missionen, sowie einen Design- und Multiplayer-Modus enthalten.

Access Software

Das neue Abenteuer von Chaos-Detektiv Tex Murphy namens **Pandora Directive** verzögert sich noch ein wenig, dafür ist die neue Version von »Links« schon recht weit fortgeschrittten. **Links LS** verwendet True-Color-Grafik bei Auflösungen bis zu 1600 mal 1200 Punkten. Kursdisketten enthalten jetzt Profi-Golfer, gegen die Sie antreten. Den Start macht Arnold Palmer auf dem Kurs von Latrobe.

Acclaim

Das Arcade-lastige Softwarehaus Acclaim setzt in Zukunft verstärkt auf den PC und versucht, Spiele parallel für 32-Bit-Konsolen und Windows 95 oder MS-DOS zu entwickeln. Manche Spiele erscheinen sogar exklu-

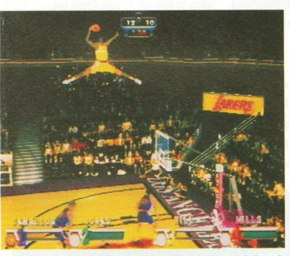


siv für PC oder werden speziell angepaßt. Das schon lange angekündigte **Alien Trilogy** wurde beispielsweise nochmals verschoben, um einen Netzwerk-Modus und andere Feinheiten einzubauen, die in der Playstation-Version fehlen.

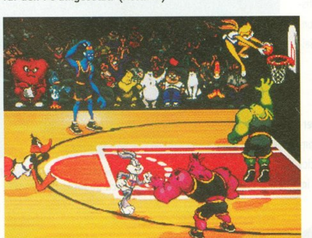
Im Sportspiel-Bereich bringt Acclaim die Umsetzung des Automaten **NBA Jam Extreme**, der echte 3D-Grafik mit Polygon-Basketballern liefert. Über 170 Stars der NBA wurden digitalisiert und eingebaut. Noch spaßiger wird es bei **Space Jam**, dem Zeichentrickfilm mit Bugs Bunny und dem (echten) Michael Jordan. Außerirdische wollen die Erde erobern; eine Basketball-Partie entscheidet über das Schicksal der Welt. Das Spiel zum Weihnachten anlaufenden Film enthält neben den Basketball-Szenen auch zahlreiche Bonus-Spielchen. Footballer freuen sich auf den **NFL Quarterback Club 97**, und ein weiteres Wrestling-Spiel fehlt dank **WWF in your House** auch nicht. Außerdem im Programm: Die Soccer-Simulation **Striker 96** und ein weiteres Basketball-Programm mit dem Namen **College Slam**.

Bei den Comic-Umsetzungen von Acclaim tummelt sich das scrollende Action-Spiel **Iron Man & X-O Manowar in Heavy Metal** sowie das Prügelprogramm **X-Men: Children of the Atom**. Auch bei den Lizenzgeschäften im Rollenspielbereich tut sich einiges. Ein (nicht mit dem Microprose-Titel zu verwechselndes) **Magic: The Gathering** bringt 3D-Grafik ins Karten-Sammelspiel, und für die AD&D-Welt Ravenloft wird die Prügelorgie **Iron & Blood** programmiert. Im Bereich Filmlizenzen gibt es ein weiteres Spiel; **Batman Forever: The Arcade Game** setzt den gleichnamigen Spielautomaten um. Der unsäglich schlechte **Streetfighter: The Movie** soll für PCs kommen, wie auch die noch zu erscheinenden Filme **The Crow 2: City of Angels** und **Dragonheart**. Außerdem steht eine Deluxe-Version des alten Spielautomaten **Bubble Bobble** an, die als Bonus sogar das Spiel »Rainbow Islands« enthalten soll – beides echte Spieleklassiker auf dem Amiga.

Als komplette Eigenproduktion ohne Lizenz präsentiert Acclaim schließlich noch **Stratosphere: Conquest of the Skies**, das uns einen Extra-Kasten wert war.



NBA Jam Extreme: Der Spielautomat wird auch für den PC umgesetzt. (Acclaim)

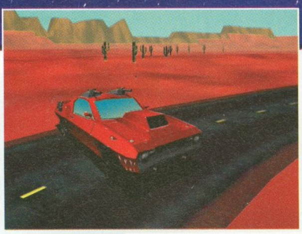


Space Jam: Michael Jordan und Bugs Bunny spielen gemeinsam Basketball. (Acclaim)

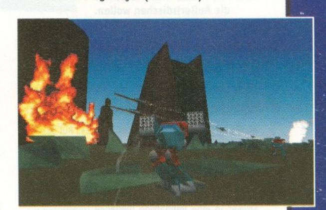
Activision

Das Designteam der »Mechwarrior«-Spiele wollte unbedingt etwas ausgeflipptes machen. Also dachte man sich **Interstate '76** aus. Das Spiel versetzt Sie in das Jahr 1976, allerdings mit einem kleinen Twist: Auf den Straßen herrscht Krieg wie in den »Mad Max«-Filmen. Mit aufgemotzten 70er-Jahre-Schlitten und cooler Funkmusik versuchen Sie, Ihren Lebensunterhalt zu finanzieren, und nehmen Kuriermissionen durch gefährlichste Gebiete an. Schließlich geht es darum, die größten Öl-Reserven der USA gegen Terroristen zu verteidigen. Ausgeflippte 3D-Grafik und CD-Audio-Tracks mit den größten Hits der 70er werden dieses Spiel zumindest ungewöhnlich machen.

Mechwarrior-Fans brauchen aber nicht zu verzweifeln. **Mechwarrior 2: Mercenaries** ist jetzt doch keine Missions-Diskette mehr, sondern ein komplett überarbeitetes, eigenständiges Programm. Als Söldner gehen Sie in diesem Spiel auf eigene Rechnung mit dem Kampfroboter spazieren und sind an keine Clan-Aufträge gebunden.



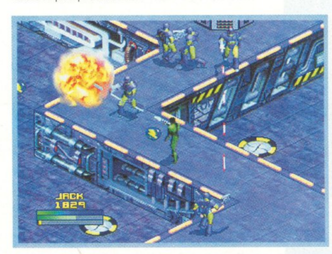
Interstate '76: Bis an die Felgen bewaffnete 70er-Jahre-Schlitten cruisen über die Highways. (Activision)



Im neuesten Kampfroboter-Spiel namens »Mechwarrior 2: Mercenaries« wurde die Grafik generalüberholt. (Activision)

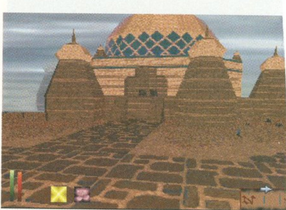
American Softworks Corporation

Die in Deutschland von Electronic Arts vertriebene Firma (»S.T.O.R.M.«) zeigte auf der E3 unter anderem ein Polygon-Kampfspiel namens **Perfect Weapon**, das 3D-Shoot-em-up **Melt** mit Musik von Iron Maiden und das isometrische Ballerspiel **Darknet**. Dazu kommen ein Komik-Adventure mit dem Titel **Incredible Idiots in Space**, das von zwei Leuten gleichzeitig gespielt werden kann, das Offtrack-Autorennen **Hardcore 4x4**, die Bowling-Simulation **Ten Pin Alley** sowie das futuristische 3D-Sportspiel **Colliderz**.



Darknet: Auf vier Studenten lauern immense Gefahren im Cyberspace. (American Softworks)

◀ A Fork in the Tale: In einem Video sind die richtigen Entscheidungen zu treffen. (AnyRiver Entertainment)


Solche Bauten bietet »Daggerfall«. (Bethesda)

Flying Saucer: Kapern Sie ein Ufo und finden Sie heraus, was die Außerirdischen wollen.

AnyRiver Entertainment

Die Neugründung »AnyRiver Entertainment« will im Adventure-Markt ganz groß rauskommen. Der erste Titel namens **A Fork in the Tale** erinnert allerdings fatal an die berüchtigten »interaktiven Filme«. Auf der Fantasy-Welt Eseveron müssen Sie in einem Videoclip einfache Entscheidungen treffen (siehe Bild). Wesentlich spannender sieht da **Flying Saucer** aus, welches den Spieler in eine leibhaftige fliegende Untertasse versetzt. An Bord des UFOs knobelt man unter anderem heraus, wie die Aliens die Erde unterwandern, unsere Gehirne lesen und Menschen entführen. Neben den Adventure-Szenen soll in 3D-Grafik auch ein kompletter UFO-Simulator eingebaut werden. Das ganze klingt arg »X-Akten«-inspiriert.

Atlantean

Viel mehr Masse als Klasse bietet diese kalifornische Firma. Das Bowling-Genre dürfte durch **Alleycats** revolutioniert werden – absurderweise wurde Kegeln mit Strippen vermixt. Zitat aus der deutschen Pressemitteilung: »Mit jedem umgestossenen Kegel fallen auch die Hüllen. Lassen sie sich in ein heibes Gespräch mit den schärfsten Frauen verwickeln. Da gibt es Candy, die blonde Sexbombe, Rachel, die durchtriebene Dirne und Elisabeth, die unschuldige Professorin.« Nach soviel Sündigem ist zur Abkühlung **Wild Ride** zu empfehlen; sechs Charaktere geben sich dem Surfen hin. **Astrorock** kopiert das schon seit Jahren nicht mehr spannende »Asteroids«-Prinzip. Wie sich das mäßige **Island Peril** gegen aktuelle 3D-Ballerspiele durchsetzen möchte, weiß nur Atlantean. Die Firma ist immerhin um Gleichberechtigung bemüht: Im Prügelspiel **Catfight** geraten sich diverse Frauensprites in die Haare. Und dann darf man noch als weiblicher Geheimagent auf die **Lords of Tantrazz** losgehen.


Astrorock: Das Asteroids-Prinzip ist scheinbar nicht totzukriegen. (Atlantean)


Wooden Ships & Iron Men: rundenbasierte Seeschlachten zwischen Segelschiffen. (Avalon Hill)

Avalon Hill

Die Brettspiel-Experten haben mit **Over the Reich** ein grauslig anzusehendes (Stichwort: 16 Farben) Spiel in der Mache, bei dem man ein Geschwader im Luftraum über Nazi-Deutschland befehligt. Nur die Zusammenarbeit mit Big Time Software (»Flight Commander 2«) läßt dieses Spiel einigermaßen interessant erscheinen. **Wooden Ships & Iron Men** ist grafisch besser gelungen. Mit einzelnen Pötten oder Flotten liefert man sich Seegefechte im Zeitraum von 1775 bis 1815; 130 Schiffsklassen sollen zur Wahl stehen. Jede Kampfrunde wird genau geplant und dann für beide Seiten gleichzeitig ausgeführt.

Bethesda

Am Rollenspiel-Komplexitätswunder **Daggerfall** wird noch immer gefeilt – als Hauptkonkurrenten sehen die Designer übrigens Attics »Schatten über Riva« an. **10th Planet** war im Linkmodus anspielbar und gefiel mit guter Steuerung und detaillierten Himmelskörpern. **Skynet** ist die Mehrspielerversion von »Terminator Future Shock«, Prototypen schnittiger Traum-Rennwagen jagt man bei **X-Car** über die Teststrecke.

Blizzard

Eine frühe spielbare Version gab es von **Starcraft** zu sehen. Die »Warcraft«-Macher haben das Geschehen in den Weltraum verlegt, was für einige Änderungen sorgt: Alle Raumschiffe fliegen munter durcheinander, das Abblocken des Gegners ist nicht mehr möglich. An die Stelle von Gold, Holz und Öl werden vermutlich Kristalle und ein spezieller Rohstoff pro Rasse treten. Von letzteren wird es drei geben, die sich untereinander wesentlich stärker unterscheiden, als Orks und Menschen in Warcraft 2. Jede Partei hat eine andere Kampagne. Die Starcraft-Einheiten wirken weniger technisch als organisch. So baut man seine Basis auf einer wachsenden Masse, die mitten im All schwebt. Raumschiffträger dienen als fliegende Kasernen, geschlüpfte Maden (das Pendant zu den Bauern aus Warcraft) können in Krieger oder Arbeiter transformiert werden. Obwohl noch einiges zu tun ist, will Blizzard


Starcraft: Die Grafik des vielversprechenden Weltraum-Taktikspiels könnte sich noch deutlich ändern. (Blizzard)

Aktuell

den Echtzeit-Strategie-Titel noch dieses Jahr herausbringen.

Von **Diablo** war eine neuere Version zu sehen. Neben den in unserer Preview beschriebenen Features wird das Spiel umfangreiche Einstellparameter zulassen – beispielsweise, wieviele Stunden man in etwa für den Dungeon brauchen wird, oder wie schwierig er ist. Spielt man mit mehreren Helden, setzt das Programm automatisch die Monsterdichte nach oben. Das bereits vorgestellte **Pax Imperia** wird gerade überarbeitet – nach Aussage eines Blizzard-Mitarbeiters ist das Spiel zur Zeit noch zu kompliziert zu bedienen.

BMG Interactive

Die meisten seiner neuen Produktpläne gab BMG schon auf der ECTS in London bekannt. Auf der E3 wurde neu **Mass Destruction** vorgestellt, welches von Spielablauf und Grafik an »Return Fire« erinnert, aber komplexer zu sein scheint. Außerdem sicherte man sich die Rechte an der neuen amerikanischen Fußball-Liga, die in **Major League Soccer** auf den Bildschirm gebannt wird. Ob die US-Kicker auch den Sprung nach Deutschland schaffen, stand allerdings noch nicht fest.

Bullfrog

Nachdem das Action-Strategiespiel **Dungeon Keeper** schon seit längerer Zeit überfällig ist, scheint es sich jetzt tatsächlich der Fertigstellung zu nähern. Grund für die Verzögerung war, daß Peter Molyneux in letzter Minute wesentliche Aspekte umzukrempeln beschloß. Ein Beispiel dafür sind die Helden, die bislang immer nur durch einen Zugang in den Dungeon kamen. Dadurch konnte man diesen besonders gut bewachen, und war vor Überraschungen relativ sicher. In der modifizierten Version halten sich die beutegierigen Heroen nicht an die offiziellen Eingänge, sondern graben sich immer wieder vom Spielfeldrand aus eigene Wege. Das Interface wurde vereinfacht, der 2D-Modus gestrichen. Man errichtet nicht mehr fest vorgegebene Kammern, sondern »malt« stattdessen beliebige Räume mit dem gewünschten Pinsel aus und erhält so beispielsweise eine Schatzkammer.



Syndicate Wars macht mittlerweile auch auf dem PC eine sehr gute Figur. (Bullfrog)

Vom lang erwarteten **Syndicate Wars** wird zunächst die Playstation-Version erscheinen, nichts neues gab es von **Gene Wars** und **Theme Park** zu sehen. Das Unterwasserspiel **Creation** verschiebt sich auf nächstes Jahr, weshalb wir mit unserem Programmierer-Tagebuch eine Weile pausieren.

CIC / Viacom New Media

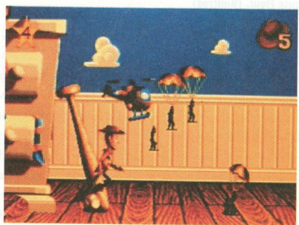
Auch bei CIC hieß es: Seit der ECTS nicht viel neues. Angekündigt wurde ein 3D-Actionspiel namens **Slamscape**, welches in Zusammenarbeit mit MTV programmiert wird. Wesentlicher Bestandteil soll ein »vollkommen interaktiver Soundtrack« sein, der von der Alternativ-Rock-Gruppe »God Lives Underwater« produziert wird. So werden beispielsweise anschleichende Bösewichte durch musikalische Themen gekennzeichnet. Für alle »Beavis & Butthead«-Fans kommen drei Lowprice-Spiele auf den Markt. **Little Thingies** enthält sieben Mini-Spiele mit den beiden Chaoten, drei davon sind neu programmiert, vier aus dem kürzlich erschienen Adventure entnommen. **Calling all Dorks** ist eine Sammlung von zwölf Desktop-Themen für Windows 95. **Wiener takes all** wird ein Trivia-Quiz mit über 800 Fragen.

Corel

Drei Spieleneuerscheinungen gibt es bei Corel zu vermelden. **Corel Chess** ist ein Schachprogramm exklusiv für Windows 95, das über viertausend Meisterschaftspartien zur Analyse enthält und auch für Modem- und Internet-Schachturniere geeignet ist. **Draculas Secret** wird ein witziges Puzzlespiel für die ganze Familie. **Mode** ist der komplexeste der drei Titel und soll eine Art interaktive Soap-Opera werden. Sie verändern dazu die Stimmung der einzelnen Charaktere und sehen, wie sich daraus die Handlung weiterentwickelt. Das ganze basiert auf »Club Mode« (www.clubmode.com), einem Internet-Spiel, das Corel für CD-ROM aufbereiten läßt.



Cold Shadow: Starring Comic-Detektiv Maui Mallard. (Disney)



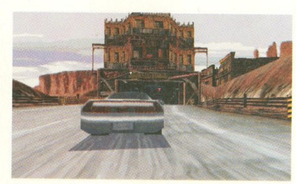
Toy Story: Spielzeug-Cowboy gegen Astronaut. (Disney)

Cyberdreams

Ein Messebesuch bei Cyberdreams endete bisher immer mit einem Giger-Spiel, aber dieses Jahr hat das Softwarehaus anderes zu bieten. Im Bereich Adventures gibt es das im stilvollen Schwarzweiß gehaltene **Noir** zu sehen, in dem Sie insgesamt sechs Mordfälle lösen müssen. Der schmuddelige Privatdetektiv wird Zugriff auf drei verschiedene Schwierigkeitsgrade haben. Dann stehen zwei 3D-Actionspiele ins Haus: **The Incredible Shrinking Man** läßt den Spieler von Level zu Level kleiner werden, so daß später sogar Insekten zur tödlichen Bedrohung wachsen. **Reverence** ist ein eher typisches Ballerspiel im 3D-Look, bei dem Sie gegen Götter aus sämtlichen irdischen Mythologien antreten. Zusammen mit Asylum Entertainment will Cyberdreams schließlich noch den nächsten Wes-Craven-Film (»Nightmare on Elm Street«) in ein Computerspiel verwandeln. **Principles of Fear** wird vom Filmregisseur co-designed.

Disney Interactive

Zum Computerstreifen **Toy Story** gibt es als Teil der gewaltigen Merchandising-Anstrengungen auch ein Computerspiel. In 17 Levels geht es durch die nachempfundene Filmkulisse, etwa in einem wilden Hindernis-Autorennen à la »Micro Machines«. Wie auch in der Vorlage streiten sich die beiden Plastikfiguren Woody und Buzz Lightyear. In **Cold Shadow** spielt man einen Detektiv, der sich in einen Ninja verwandeln kann. **Hunchback of Notre Dame** besteht aus fünf Einzelspielen zum neuesten Zeichentrickfilm aus der Disney-Werkstatt. **101 Dalmatians** soll Ende November zusammen mit dem gleichnamigen Tierfilm erscheinen, der den ehrwürdigen Trickstreifen »101 Dalmatiner« fortsetzt. In Zusammenarbeit mit Spectrum Holobyte und dem TV-Sender ABC entstehen unter dem Label OT Sports zwei Football-Programme. **ABC Sports' College Football** und **ABC's Mondy Night Football** werden dementsprechend nicht nur das eigentliche Spielgeschehen darbieten, sondern auch »live« darüber berichten.



Need for Speed: Die erweiterte Version bietet völlig neue Strecken. (Electronic Arts)

Monday Night Football: Der US-Fernsehsender ABC stand für das Sportspiel Pate. (Disney Interactive)

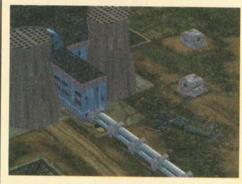
Dreamworks SKG Interactive

Die neue Filmfirma von Steven Spielberg arbeitet im Spielebereich eng mit Microsoft zusammen. Zur Zeit entstehen bei Dreamworks drei Eigenproduktionen, die alle für Kinder bis zu zwölf Jahren gedacht sind: **Goosebumps: Escape from Horrorland, Let's Get Cookin'** und **Cooper McCue Breaks Through**. Zukünftige Entwicklungen sollen sich aber verstärkt an Erwachsene richten. Das vierte Dreamworks-Produkt ist zwar nur eingekauft, aber einfach brillant: **The Neverhood Chronicles** erzählt die Geschichte von einem Knetemasse-Männchen in einer Knete-Welt. Der frisch erschaffene Gummimann hat weder Gedächtnis noch Seele und erforscht einfach die Gegend. Dabei stolpert er von einer Gefahr in die andere. Witzige Puzzles und zwerchfellzerreißende Zwischensequenzen bestimmen den Bildschirm. Erdacht wurden Neverhood und seine Bewohner übrigens von Douglas TenApple, der auch »Earthworm Jim« erfand.

SOVIET STRIKE (ELECTRONIC ARTS)

Auch einfache Konzepte können Spaß machen: Soviet Strike ist der Nachfolger von »Jungle Strike« und schickt Sie als Helikopterpilot durch ein unkompliziertes Actionspiel. Die dreidimensionale Darstellung ist aber so prächtig und die Explosionen so gewaltig geraten, daß das bloße Hinschauen Spaß macht. Zwei Perspektiven stehen zur Wahl: Die eine zeigt das Fluggerät immer von hinten, die andere schwenkt bei Drehungen darum herum.

In jedem der fünf großen Levels sind verschiedene Missionen zu erfüllen, etwa das Ausschalten bestimmter Bodenziele. Viel Wert wurde auf Abwechslung und kleine Details gelegt. Wenn Sie etwa ein Haus beschießen, flüchten die dort stationierten Soldaten zu dem davor geparkten Lkw und versuchen, damit über eine Brücke zu rasen. Sie können nun entweder den Lastwagen oder den Übergang zerstören, um ein Entkommen zu verhindern. Die vorgestellte Version spielte sich auf einer Playstation sehr flüssig, die Veröffentlichung für PCs ist im Herbst geplant.



Soviet Strike bietet echte 3D-Grafik und riesige Bauten.

Domark

Mehr als 60 Flugzeuge soll das Actionspiel **Confirmed Kill** bieten, in zwei Schwierigkeitsstufen. Auch bei **Flying Nightmares 2** geht es in die Luft, allerdings in einer ernstgemeinten Simulation. Man wird sowohl Jump Jets wie Helikopter steuern.

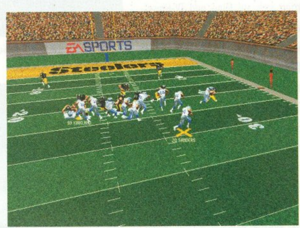


Road Rash: Rüde Manieren sind bei dieser 3DO-Umsetzung an der Tagesordnung. (Electronic Arts)



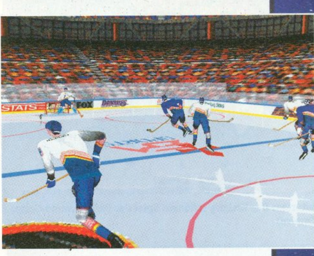
Electronic Arts / EA Sports

Besonders gefallen hat uns am Stand von Electronic Arts **Soviet Strike** – beachten Sie den Extrakasten. Die **Need for Speed – Special Edition** soll das bekannte Edel-Straßenrennen um zwei neue Tracks und Netzwerkunterstützung für acht Spieler erweitern. Außerdem wird angeblich die Geschwindigkeit erhöht. **Road Rash** ist die Umsetzung eines beliebten Konsolentitels für Windows 95. In dem Action-Rennspiel kämpft sich ein Motorradfahrer durch fünf abwechslungsreiche Strecken.

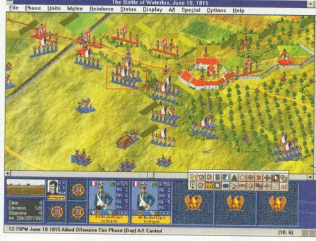


Madden 97: Heftiges Gerangel im Football-Stadion.

EA Sports nimmt sich einer weiteren Sportart an. **Triple Play 97** fußt auf einer Major-League-Baseball-Lizenz. Die wichtigsten Stadien werden realitätsnah umgesetzt, ebenso die Teams und Logos. Die Bälle drehen sich, der Wind beeinflußt ihre Flugbahn. Bis zu sechs Spieler können im Multiplayermodus mitmachen. **PGA TOUR 97** bietet eine Vorschau darauf, wo der Ball vermutlich landen wird. Außerdem kann der Spieler auf Wunsch auf das Schlagen des Balls verzichten und nur die Taktik (etwa den verwendeten Schläger) vorgeben. Hatte die Grafik vom vorherigen »NHL Hockey« auf die 96er-Version schon einen Quantensprung gemacht, wird sie jetzt nach einem komplett anderen Prinzip dargestellt: **NHL Hockey 97** stellt alle Spieler nicht mehr als Bitmap-, sondern Polygon-Figuren dar. Damit sind fließendere Zooms und realistischere Bewegungen möglich. Football-Freunde werden pünktlich zur nächsten Saison mit **Madden 97** bedient – erstmals auch auf PCs.



NHL Hockey 97: Die Spieler bestehen komplett aus Polygonen. (Electronic Arts)



Waterloo: Das bislang schönste Spiel der Battleground-Serie. (Empire)



Flying Corps: Sie fliegen vier Kampagnen über Nordfrankreich in den Jahren 1917/18. (Empire)

Empire

Kommt es bei herkömmlichen Golfspielen vor allem aufs Timing an, schwingt man bei **The Art of Golf** tatsächlich den Schläger – mit der Maus. Der dritte Teil der Battleground-Serie, **Waterloo**, hat eine Nahansicht und weitere Formationen spendiert bekommen. Die nächsten Folgen sind schon in Vorbereitung – **Shiloh** und **Antietam** werden sich weiterer Bürgerkriegsschlachten annehmen, der sechste Teil, **Sinai**, zum ersten Mal moderner Konflikte. Zu »Amerika 1861 – 1865« gibt es eine erweiterte Version. **Civil War: Master Player's Edition** bietet neue Einzelschlachten sowie angeblich verbesserte Computergegner. Die Einheiten werden nicht mehr als Strich-, sondern ausgefüllte Männchen dargestellt. **Flying Corps** stammt einmal mehr von Rowan Software. Im ersten Weltkrieg steuert man verschiedene Doppeldecker, deren Bemalung man ändern darf.



Fox Interactive

Die in Deutschland von Electronic Arts vermarktete Computerspiele-Abteilung von 20th Century Fox konzentriert sich auf Film- und TV-Umsetzungen. **Die Hard** besteht aus drei unterschiedlichen Spielen: einem Doom-Clone in der Außenansicht, einer Flughafen-Ballerei und einem Stadt-Autorennen. Zum kommenden Science-fiction-Reißer **Independence Day** wird eine Action-Flugsimulation mit 13 verschiedenen Jets entwickelt. Für Fans von **X-Files** soll es eine spezielle Folge im sogenannten »Virtual Cinema«-Format geben, bei der man selbst die Detektivarbeit durchführt. Vielleicht wird auch das seit langem angekündigte **Aliens vs Predator** irgendwann einmal den Weg auf eine CD finden. **The Simpsons**-Fans dürfen sich auf ein Trickfilm-Studio und einen interaktiven Hausbesuch bei der Chaos-Familie freuen. In Deutschland vollkommen unbekannt ist die Cartoon-Vorlage für das Action-adventure **The Tick**.



Gametek

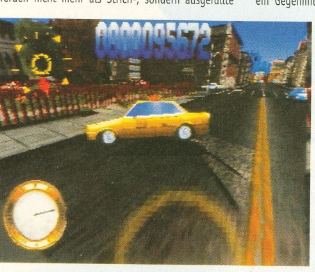
Gleich drei Spiele der israelischen Firma »Compro Games« hat Gametek in den weltweiten Vertrieb aufgenommen. **Surface Tension** ist ein 3D-Shooter mit Voxel-Grafik, bei der Sie ein Gegenmittel für eine weltweite Seuche erobern müssen. Im Adventure **Net:Zone** werden Sie in eine Virtual-Reality-Umgebung eingesaugt, die die Regierung zum Austesten neuer Waffensysteme benutzen wollte, dann aber unter Quarantäne stellte. Zusammen mit anderen Gefangenen versuchen Sie einen Ausbruch. **Soul Hunt** setzt Sie an das Steuer eines Jeeps, den Sie über rund 50 Kilometer gefilmten Terrains hetzen, acht verschiedene Ruinen anfahren und dort nach Hinweisen auf das Verschwinden Ihrer Freunde durchsuchen. Gleich zweimal kommen bei Gametek die Ufologen zu

Emperor of the Fading Sun: Retten Sie die Welt vor dem Erfrieren. (Gametek)

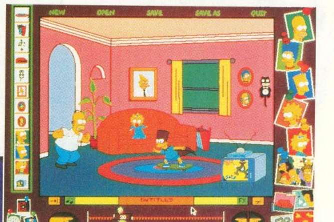
Surface Tension: Actionspiel mit Voxel-Grafik. (Gametek)



Außerirdischer oder nur Halloween-Verkleidung? Finden Sie es in »Alien Incident« heraus. (Gametek)



Die Hard: Eines von drei Spielen zur Trilogie. (Fox Interactive)

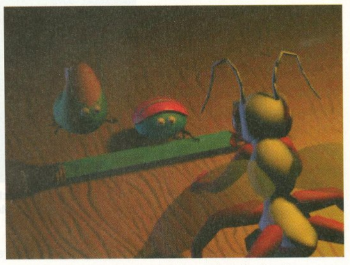


Simpsons Studio: Eigene Szenen mit den Cartoon-Helden erstellen. (Fox Interactive)



Wort. Im Adventure **Alien Incident** bewirkt ein Riß in den Dimensionen, daß kleine, weiße Außerirdische die Erde betreten können. Dummerweise sehen die genau so aus wie die Kinder, welche an diesem Tag in Halloween-Kostümen durch die Straßen rennen. Aus diesem Grund können Sie nicht einfach jedes wandernde Bettlaken verhaften lassen – was würden die Eltern sagen? Im Abenteuerspiel **Abduction** werden Sie hingegen von Ufos entführt und in eine Gefrierkammer gesteckt. Erst sechshundert Jahre später wachen Sie in einem Wrack auf – offensichtlich hatten Ihre Entführer einen kleinen Unfall. Wie kommen Sie jetzt nur nach Hause?

Im Strategiespiel **Emperor of the Fading Sun** müssen Sie im Universum wieder das Erbrecht auf den Titel des Imperators einführen. Das geht nur durch Bezwingung aller Konkurrenten und Befriedung aller strategischen Partner. Nicht gerade einfacher wird die Angelegenheit dadurch, daß alle Planeten des bewohnten Universums vor einer Kältekatastrophe wegen immer weniger strahlenden Sonnen stehen.



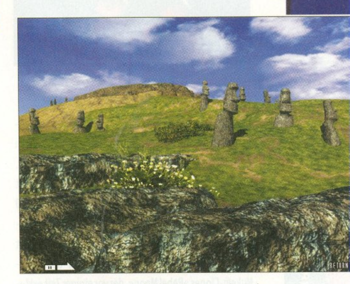
Banzai Bug: Ein entschlossener Käfer möchte eine Familie aus ihrem Haus vertreiben. (Grolier)

Grolier Interactive

Keine neuen Produktankündigungen seit der Londoner Messe, aber immerhin neue Infos zu **Banzai Bug**, dem Insekten-Simulations-Action-Spiel. Als aerobatischer Käfer versuchen Sie, eine Familie aus ihrem Haus zu vertreiben. Keine einfache Aufgabe, wenn man den Größenunterschied betrachtet. Sie fliegen Ihre Angriffe in den einzelnen 3D-Zimmern des Hauses und haben dabei unter anderem die Hausfrau mit der Fliegenklatsche als ärgsten Feind. Die ersten Animationsdemos versprechen ebenso hohen Humor- wie Spielgehalt.

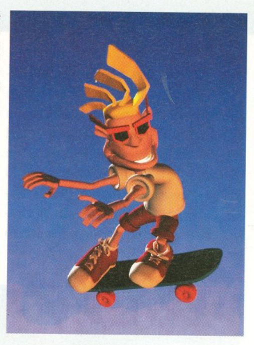
GTE Entertainment

Gleich zweimal konfrontiert GTE seine Kunden mit Zeitreisen. In **Titanic – Adventure out of Time** betreten Sie das größte Schiff der Welt am 15. April 1912. Nach der Kollision mit einem Eisberg bleibt Ihnen nicht viel Zeit, um herauszufinden, wer die Geschichte ändern will, und wie Sie den Plan durchkreuzen können. Im Adventure **Timelapse** besuchen Sie mit Ihrer Zeitmaschine große Kulturen der Antike (Ägypten, die Osterinseln, die Mayas), um dort Hinweise auf den Verbleib von Atlantis zu finden.



Timelapse: Verschollene Zivilisationen weisen den Weg nach Atlantis. (GTE Entertainment)

Der flotte Surfer »Ted Shred« kommt auch mit Skateboards gut zurecht. (IBM Multimedia)



GT Interactive

Das amerikanische Softwarehaus, das sich im wesentlichen als Vertrieb von id Software einen Namen gemacht hat, setzt verstärkt auf Eigenentwicklungen. So entstehen gerade zwei Action-Flugsimulationen mit den Namen **Viper** (Hubschrauber) und **Harrier 2020** (Senkrechtstarter). Unter Wasser geht es mit dem U-Boot-Actionspiel **Tigershark** und auf den Mond mit **Rebel Moon Rising**, einer Fortsetzung des Duke-Nukem-Clones »Rebel Moon«, der vor einiger Zeit exklusiv für den 3D-Blaster von Creative Labs erschien.

Das in den USA überaus beliebte Internet-Adventure **SPQR** (www.pathfinder.com/twep/rome) wird von GT Interactive kräftig aufgebohrt und dann auf ein CD-ROM verpackt. Auch das erste Spiel von Robert De Niros Filmfirma Tribeca namens **9** erscheint hier. Für die Mischung aus Myst, 7th Guest und besonders detaillierter Grafik haben sich so illustre Namen wie Cher, James Belushi, Christopher Reeve und die Aerosmiths vor das Mikrophon begeben. Zu guter Letzt gab GT Interactive noch bekannt, die weltweiten Rechte an den 3D-Realms-Spielen **Duke Nukem 4ever** und **Prey** erworben zu haben. Jetzt müssen die Dinger nur noch programmiert werden ...

Hasbro Interactive

Die Inhaber der Monopoly-Rechte bringen mehrere Brettspielumsetzungen heraus. **Risk** bietet das originale Risiko mit einigen Verbesserungen, etwa einer Karte der Napoleonischen Ära, Festungen, Hauptstädten und Seekämpfen. Auch das Schiffeversenken von **Battleship** wird mit neuen Features à la Raketenabwehr und Reparatur aufgemotzt. **Clue** soll drei CD-ROMs mit Videoschnipseln und Musikstücken füllen, **Scrabble** per Internet mit vier Teilnehmern spielbar sein.

IBM Multimedia

PC-Erfinder IBM hat sich mit dem Kino-Spezialeffekte-Team von Digital Domain (»True Lies«, »Apollo 13«) zusammengetan, um die Abenteuer von **Ted Shred** auf den Bildschirm zu bannen. Ted ist ein Extremsurfer, der sich durch acht Levels mit angedeuteter 3D-Grafik tragen läßt. Dabei wird diagonal von rechts unten nach links oben gescrollt, eine selten verwendete Perspektive für Computerspiele. Auf der Messe war aber nur ein Bildschirmschoner zu sehen, das fertige Spiel soll es erst im November geben. Bereits im August können Sie das Adventure **Pinocchio** genießen; es basiert auf der Neuverfilmung des Buches, die an Weihnachten auch in unseren Kinos zu sehen sein wird. Martin Landau übernimmt in Spiel und Buch die Rolle von Geppetto. Das Pinocchio-Programm soll per Spracheingabe gesteuert werden.



Bei »M.A.X.« verbinden sich Rollenspielelemente mit Command & Conquer und Mechwarrior. (Interplay)

Infogrames

Das französische Softwarehaus, das in USA unter seinem amerikanischen Namen »I-Motion« ausstellte, präsentierte zwei neue Titel: **Solar Crusade** ist der Nachfolger zu »Chaos Control« und bietet wieder vorberechnete 3D-Filme, durch die der Spieler hindurchrast, um möglichst viele eingeblendete Gegner abzuschießen. Das geheimnisvoll angekündigte **Stardisk** soll hingegen ein weiteres Adventure im Stile der übersinnlichen X-Akten werden.

Interactive Magic

Wild Bill Stealey hat zwei Militärsimulationen in der Hinterhand. **F-16** wird von Digital Integration entwickelt und soll dem Spieler solide Flugaktion bieten, ohne daß er das Handbuch öffnen muß. Interessant sind die Hardwareangaben: Trotz Super-VGA-Grafik wird ein DX/66 empfohlen. Wieder auf dem Boden, klettert man in den **M1A2 Abrams**, und rumpelt mit dem schweren Panzer durch fiktive Krisenherde der heutigen Zeit. Man wird auf Fahrzeuge, Infanterie, Artillerie, Helikopter und Kampfbomber treffen.



Waterworld: Mit einiger Verspätung soll nun doch das Spiel zum Riesenflop erscheinen. (Interplay)

Interplay

Bei Interplay hat man tatsächlich schon fast alle Titel veröffentlicht, die letztes Jahr angekündigt wurden, was ein kleines Wunder ist. Allerdings warten wir weiterhin auf **Starfleet Academy**, das Actionspiel im Star-Trek-Universum von Kirk und Spock. Auch dieses Mal gab es nur Zwischensequenzen zu sehen. Im Bereich der AD&D-Spiele folgt auf das schon von uns in einer Preview vorgestellte Strategiespiel **Blood & Magic**, die Umsetzung des Sammelwürfel-Spiels **Dragon Dice** sowie das 3D-Action-Rollenspiel **Descent to Undermountain**. Letzteres basiert auf der Descent-Engine und wartet mit voll aus Polygonen bestehenden Monstern und Gegnern auf.

In den Bereich der Echtzeit-Strategie stößt **M.A.X.** vor, welches die Spielmechanik eines Command & Conquer mit den Ausbaustufen eines Rollenspiels verbinden soll. Der Spieler wird nicht nur feste Einheiten bauen, sondern diese auch mit Waffensystemen und anderer Ausrüstung modifizieren können. **Shattered Steel** versetzt Sie in einen Kampfroboter des 22. Jahrhunderts. In insgesamt 70 Missionen stapfen Sie durch Voxel-generiertes 3D-Terrain, um ganz alleine eine Invasion außerirdischer Lebewesen aufzuhalten. Multiplayer-Modi und Level-Editor sind inklusive. Das Strategiespiel zum Film **Waterworld** soll auch bald erscheinen (ist ja nur ein Jahr überfällig ...). Im Warcraft-Stil werden die Atolle der bösen »Smokers« erobert.



Descent to Undermountain: Die Anzeige von Karte und 3D-Umgebung hilft der Orientierung enorm. (Interplay)

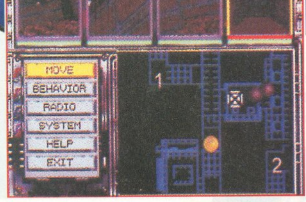


In Deadly Skies gibt es Spezialaktionen. (JVC)

JVC

Was es nicht alles gibt: **Deadly Skies** vermischt die Genres Action-Flugsimulation und Prügelspiel miteinander. So wird man Spezialaktionen wie etwa Teleportieren einsetzen können – sozusagen die »special moves«. **Varuna's Forces** scheint von »Space Hulk« inspiriert worden zu sein: Es bietet eine ähnliche Mischung aus taktischer Team-Steuerung und Ballern in der Ich-Perspektive.

Auf der Taktikkarte sieht man seine Missionsziele. Mit Schnellbooten verfolgt man bei **Raw Pursuit**-Terroristen auf zehn großen Flüssen. **Iron John Hawk** wird irgendwann 1997 auf Puzzle- und Mutantenjagd gehen.



Varuna's Forces: Taktische 3D-Schlachten. (JVC)

Legend Entertainment

Dieses Jahr soll bei Legend doch nur ein Spiel erscheinen: **Callahan's Crosstime Saloon** wird sechs in sich abgeschlossene Abenteuer enthalten, die durch eine Rahmenhandlung miteinander verknüpft sind. Die in keinster Weise ernst zu nehmenden Aufgaben führen Sie quer durch die Welt: zu geheimen Schokoladen-Feldern, ins tiefste Transsylvanien und an Bord einer Raumstation, die der Menschheit wichtige Hormone rauben will. Das Spiel basiert auf den Kurzgeschichten über Callahan's von Spider Robinson und wird von Josh Mandel (»Space Quest V«) designt.

Als erstes Legend-Spiel wird dieses Adventure Panoramagrafiken à la »Zork Nemesis« verwenden, in denen Sie sich um die eigene Achse drehen können.



Callahan's Crosstime Saloon: Kuriose Mini-Adventures mit Panoramagrafik. (Legend Entertainment)

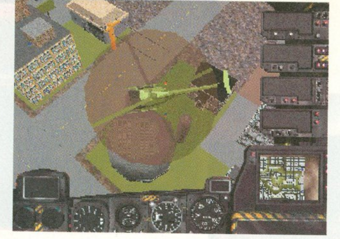
LucasArts

Am LucasArts-Stand gab es den ersten spielbaren Level von **Dark Forces 2: Jedi Knight** zu sehen. Das netzwerktaugliche 3D-Actionspiel ist zur Zeit aber nur in Verbindung mit einer Rendition-Grafikkarte lauffähig. Statt Sprites wirbeln die Gegner jetzt in Form von sehr detallierten Polygonen durch die Gegend. So begegnet man etwa einer der großen »Walker«-Kampfmaschinen und kann sie von allen Seiten betrachten – hoffentlich nicht von unten! Leider gab es vom

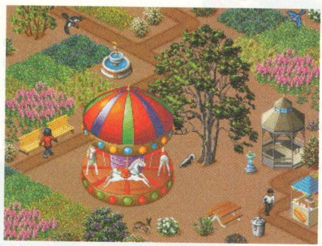
Spiel selbst noch keine Fotos: Zuviel soll sich noch ändern, bevor der Titel im Herbst erscheint. Über die Neuerscheinungen **X-Wing vs. TIE Fighter**, **Afterlife** und **Outlaws** berichteten wir schon im ECTS-Report.



Barbie Fashion Designer: Gar nicht mal so verrückt, wie es klingen mag. (Mattel Media)



Sim Copter: Per Hubschrauber durch neue und selbstdesignte Sim-City-2000-Städe. (Maxis)



Sim Park: Der Nachfolger von Sim Town spricht natürlich in erster Linie Kinder an. (Maxis)

Mattel Media

Der größte Spielzeughersteller der Welt will sich jetzt auch am Rennen um den PC-Markt beteiligen. Mattel macht aus seinen beliebtesten Spielzeugen Computerprogramme. Da ist in erster Linie Barbie zu nennen, die in den Programmen **Barbie Storymaker**, **Barbie Printshop**, **Barbie as Rapunzel** und dem **Barbie Fashion Designer** zu sehen sein wird. Gerade das letzte Produkt ist gar nicht mal so kitschig, wie sich das Erwachsene vielleicht denken: Mit dem Fashion Designer entwerfen Mädchen nicht nur eigene Kleider, sondern drucken diese auch auf speziellem Stoffpapier aus. Papier für zehn Puppenkleider liegt der Software bei. Spielerischer geht es bei **Adventures in Pollyville**, einer Art Mario-Clone für die Polly-Pocket-Spielzeuge, zu. Erwachsene kommen bei **Hot Wheels Off-Road Racing** auch zum Zug; das 3D-Rennspiel bietet so interessante Extras wie einen Eisstrahler oder einen Schlagloch-Designer. Passend zum Spiel wird es eine **Hot Wheels Mouse** geben, die gleichzeitig Spielzeug und vollwertiger Mausersatz sein soll. Nur für die Eltern ist der **Fisher-Price Parenting Guide** gedacht, als CD-ROM-Fibel für Erziehungsberechtigte.

Maxis

Sim Copter war weiter fortgeschritten als noch auf der ECTS und bereits spielbar. Als ziviler Helikopterpilot wählt man zwischen fünf Hubschraubern und bewältigt zahlreiche Einsätze. Der Clou dabei: »Sim City 2000«-Städte können importiert und wieder gespeichert werden. Bricht also während des Städtebauens ein Feuer aus, können Sie es in Sim Copter bekämpfen – Sim City 2000 übernimmt danach Ihre Löscharbeit. Maxis plant, in Zukunft weitere Spiele zu veröffentlichen, die untereinander Daten und Szenarien austauschen können – die Bezeichnung »Sim World« schwebt im Raume ... Die **Sim City 2000 Network Edition** erlaubt es bis zu vier Städteplanern, gleichzeitig die selbe Stadt zu hegen. Dabei müssen sie sich immer wieder über die nächsten Vorhaben und Verteilung der Finanzmittel einig werden. Wenn Sie Überschüsse an Energie haben, können Sie beispielsweise Geld dafür verlangen. Eigentliches Ziel ist es, am meisten Land zu besitzen. **Sim Park** richtet sich an Kinder, die aus 132 Pflanzen und 20 Bauten einen lauschigen Stadt- oder Wildpark designen wollen. Die Nachwuchs-Ranger werden von einem Frosch beraten. Wenn das Spiel eine ähnliche Qualität wie der Vorgänger »Sim Town« aufweisen sollte, werden es auch Erwachsene spielen wollen.

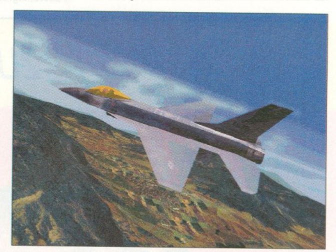
MGM Interactive

Die Filmfirma MGM (mit dem Löwen) will jetzt auch Unterhaltungsprogramme entwickeln. Zur E3 wurden die beiden Actionspiele **H.O.S.T.** (Roboterkampf aus der Vogelperspektive) und **Cyberthug** (Duke-Nukem-Clone im Cyberspace) angekündigt. Außerdem soll ein CD-ROM zur James-Bond-Filmserie erscheinen, das Mini-Spiele und Quizfragen enthält.

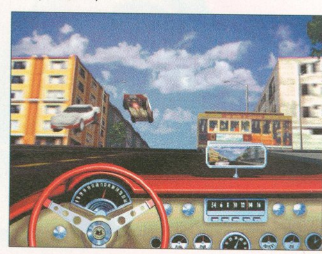
Microprose

Recht heftig brodelte die Gerüchteküche um Spectrum Holobyte und Microprose: Angeblich habe Sid Meier die Firma bereits verlassen, und die Büros an der Ostküste stehen kurz vor der Schließung. Offiziell gab es allerdings nur eines zu hören: Die Firma heißt zwar weiterhin Spectrum Holobyte, aber in Zukunft werden alle Spiele, also auch **Falcon 4.0**, unter dem Microprose-Namen erscheinen.

Die auf der Messe gezeigte, erste Grafikdemo von Falcon 4.0 bot zwar sehr hochauflösende Boden-Texturen, war aber noch weit davon entfernt, ein richtiges Spiel oder gar eine Simulation zu sein. Vor 1997 sei auch keinesfalls mit dem fertigen Spiel zu rechnen. Etwas früher wird es allerdings eine Neuauflage von **Vette: San Francisco Thrills** geben. Das Rennspiel findet auf einem komplett digitalisierten Stadtplan der kalifornischen Metropole statt. Der Spieler muß dabei nicht nur schnell fahren, sondern auch den kürzesten Weg finden, Gegenverkehr vermeiden und der Polizei ein



Falcon 4.0: Eine erste Grafikdemo sah schon sehr manierlich aus. (Microprose)



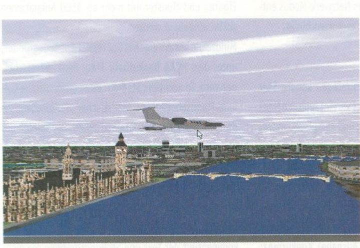
Beim Autorennspiel »Vette: San Francisco Thrills« werden digitalisierte Stadtpläne verwendet. (Microprose)

Schnippchen schlagen. Viel Spaß auf der überfüllten Market Street zur abendlichen Rush-hour ...

Microsoft

Lange Zeit gab es Gerüchte um einen großen Einstieg in das Spielegeschäft. Auf der E3 zog Microsoft endlich den Vorhang auf: Mit elf neuen Titeln bis Jahresende ist der Ausstoß der Windows-Company höher als bei den meisten anderen Spieleherstellern.

Fangen wir mit dem bewährten an: **Microsoft Flight Simulator for Windows 95** ist sozusagen die 6.0-Version eines der meistverkauften Programme der Welt. Die am Stand gezeigte Fassung war grafisch zwar recht ähnlich zur aktuellen 5.1-Variante, fiel jedoch durch enorme Geschwindigkeit auf. Zwei neue Flugzeuge werden integriert (Extra 300 und Boing 737) und die Szenerie um zusätzliche photorealistische Städte ausgebaut (darunter Hong Kong, San Franzisko und London). Weniger Simulation als rasantes Rennspiel ist **Monster Truck Madness** von Terminal Reality. Die kleinen Trucks mit den großen Reifen gehen in drei Spielmodi (Drag, Circuit, Rally) an den Start. Ein Netzwerk-Modus für bis zu acht Spieler sorgt für zünftige Gegner, eine spezielle Web-Seite soll auch Internet-Rennen ermöglichen.



Flight Simulator for Windows 95: Neue Flugzeuge sausen flink durch zusätzliche Szenerien. (Microsoft)

Terminal Reality sorgt auch für den »Fury«-Nachfolger **Hellbender**. Diesmal wird wesentlich mehr Dreidimensionalität geboten, da auch in Gebäude hereingeflogen werden kann und die Landschaft wesentlich detallierter ist. X-Akten-Star Gillian Anderson ist in den Zwischensequenzen zu sehen und hören. Hellbender fungiert als Microsofts offizielles Vorführspiel für die »Direct3D«-Software. Schon auf einem normalen PC war die Grafik trotz hoher Auflösung flott; mit 3D-Grafikkarten von Rendition oder 3DFX wurde absolut fließende Bewegung bei Auflösungen von 1024 mal



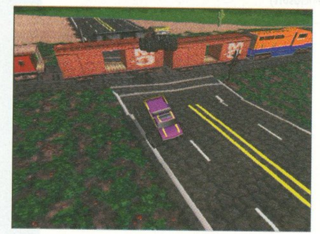
Close Combat: Achten Sie auf die Moral Ihrer Soldaten. (Microsoft)



Hellbender: Der Nachfolger zu Terminal Velocity soll alle 3D-Karten unterstützen. (Microsoft)



Deadly Tide: Das Unterwasser-Actionspiel wurde von den SeaQuest-Designern mitgestaltet. (Microsoft)



Monster Truck Racing: PS-Brummis treffen auf feste und bewegliche Hindernisse. (Microsoft)

768 Bildpunkten erreicht. Das Mechwarrior-Spielprinzip wird in **The Condemned** variiert. In der Zukunft müssen Schwerverbrecher in Kampfrobotern gegeneinander antreten. Sie wagen mit ein paar Mitgefangenen den Ausbruch. In die »Rebel Assault«-Schublade kann man hingegen **Deadly Tide** stecken.

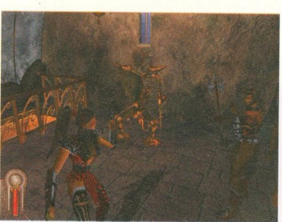
Die Programmroutinen stammen von den »Hive«-Programmierern, die Spezialeffekte-Firma TRG3 (SeaQuest) sorgt für digitale Unterwasser-Kamerafahrten, die es in dieser Perfektion noch nicht auf dem PC zu sehen gab. Wer Deadly Tide probespielen wollte, mußte sich Kopfhörer aufsetzen – schließlich sollte man nicht den imposanten Orchester-Soundtrack verpassen.

Von Crystal Dynamics lizensierte Microsoft das Jump-and-Run-Spiel **Gex**. Hier landet ein bunter Gecko durch ein technisches Mißgeschick in der Welt schlechter B-Movies und Fernsehserien. So muß Gex sich gegen Kung-Fu-Kämpfer, Zeichentrick-Figuren und Dschungeltiere zur Wehr setzen. Damit der Humor nicht zu kurz kommt, enthält Gex über dreihundert verschiedene Sprachausgaben. Im Bereich der Strategie ist Microsoft gleich zweimal vertreten: **Close Combat** simuliert Gefechte des zweiten Weltkriegs, allerdings auf der Ebene einfacher Soldaten. Hier werden nicht einfach Befehle gegeben und ausgeführt; vielmehr müssen Sie Ihre Untergebenen motivieren. Jeder Soldat hat seine eigene Persönlichkeit, die sich auf die Kampfmoral auswirkt. **Age of Empires** ist hingegen ein eher episches Spiel im Sinne von »Civilization«: Führen Sie ein kleines Volk aus der Eiszeit in die Moderne, indem Sie jagen, bauen, erforschen und erobern.

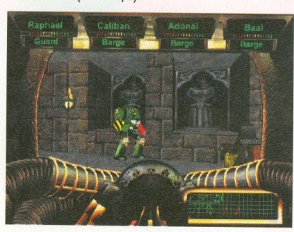
Zu guter Letzt will Microsoft auch noch beim Computersport mitmischen. **NBA Full Court Press** ist eine Basketball-Simulation mit einigen Neuheiten: Im Netzwerk-Modus dürfen sich bis zu vier Menschen beliebig auf die zwei Mannschaften verteilen, also auch drei gegen einen. Die restlichen Sportler übernimmt der Computer. Das Spiel wird in der klassischen Schräg-oben-Perspektive gezeigt. In ähnlichem Stil wird es gegen Ende des Jahres auch ein **Microsoft Soccer** geben, für das noch ein knackiger Name gesucht wird. Letztendlich ist Version 3.0 von **Microsoft Golf** in Vorbereitung, die einen erweiterten Netzwerk-Modus enthält und kompatibel zu den Links-Kursen bleibt.

Mindscape

Für Wirtschafts- und Weltraumstrategen könnte **Star Trader** interessant sein. Das Spiel vereint typische Handelselemente mit All-Erkundung und Kampfsequenzen. Vermutlich wird jedoch der Börsenhandel das wichtigste Element sein. Ebenfalls in den Tiefen des Alls spielt **Warhammer 40,000: Dark Crusaders**. Das taktische Brettspiel wurde als handelsübliches 3D-Actionspiel umgesetzt und macht damit Electronic Arts' »Space Hulk 2« (siehe Test in dieser Ausgabe) Konkurrenz: Beide Programme basieren auf derselben Vorlage, nur steuert man bei Mindscape die »Dark Angels«, bei EA die »Blood Angels«. Als Squadleader suchen Sie sich vier Kameraden aus, um dann in ebensovielen Kampagnen allerlei Genestealers zu erledigen.



Dark Earth: Mindscape Bordeaux lockt mit prächtigen Polygon-Charakteren. (Mindscape)

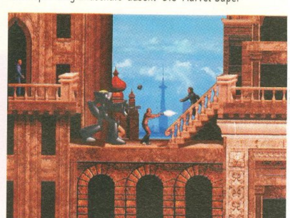


Dark Crusaders: In diesem Actionspiel zum Warhammer-40K-Universum steuern Sie die »Dunklen Engel«. (Mindscape)

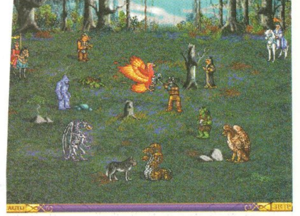
Besonders viel Aufhebens veranstaltete Mindscape um das Action-Adventure **Dark Earth**. Vor dem beliebten Hintergrund der ins Mittelalter zurückgefallenen Erde fährt ein französisches Designerteam grafische Großkaliber auf: Enorm viele Animationssequenzen sollen den isometrisch gezeigten Figuren sowohl im Kampf als auch beim Durchstöbern zahlreicher Räume zu virtueller Grazie verhelfen. Bei der vorgestellten, frühen Version sahen sowohl Zwischenanimationen wie auch erste Spielsequenzen beeindruckend aus. Mehr als 80 Figuren und Monster mit mehr als 3500 Animationen sollen eingebaut werden.

Mindscape hat ein eigenes Sportspiel-Label gegründet, unter dem **NCAA Basketball: Final Four '97** erscheinen wird. In »echten« Stadien sollen authentische College-Mannschaften zu realistischer Geräuschkulisse dreidimensional auf Punktejagd gehen. Der Spieler darf als Trainer auf Holztafeln Spielzüge entwicklen. Auch beim verwandten **NCAA Football** wird man als Coach und auf dem Spielfeld agieren.

An Schachfreunde wendet sich **Chessmaster 5000**, die neueste Version der etablierten Serie. Das Programm kommentiert per Text und Stellungsgrafiken die eigenen Züge. Zusammen mit Lego entwickelt man ein Computerspiel für Kinder: Bei **Adventures on LEGO Island** dürfen sie mit Autos, Jet-Skiern und Fahrrädern durch eine Spielzeuglandschaft düsen. Die Marvel-Superhelden wie etwa Spiderman und The Hulk sind in den USA in einer generalüberholten Fassung als **Marvel 2099** populär. Das gleichnamige Spiel erweist sich als typisches Jump-and-Run. In Verbindung mit Tochterfirma SSI bastelt Mindscape zudem an der 2D-Ballerei **Silencer**. In der üblichen, konzernbeherrschten Düsterzukunft erfüllt man Missionen als Söldner. Ende Juni soll eine Sharewareversion veröffentlicht werden.



Silencer: Actionadventure um einen freiberuflichen Killer. (Mindscape)



Heroes of Might & Magic 2: Neue Monstertypen werden in die taktische Schlacht geschickt. (New World Computing)

New World Computing

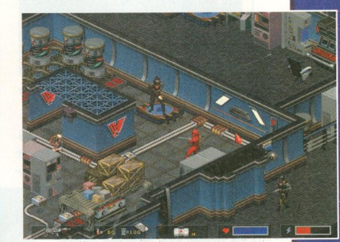
Bei **Heroes of Might and Magic 2** geht es wieder um die Einnahme von Städten, in denen allerlei phantastische Truppentypen gemustert werden. 40 neue Szenarios, eine angeblich verbesserte K.I. sowie mehr Monster, Artefakte und Zaubersprüche werden eingebaut. Im Gegensatz zum völlig verkorksten Mehrspielersystem des ersten Teils soll nun ein echter Netzwerk- und Internetmodus mit bis zu sechs Parteien integriert sein. Söldnerführer finden bei **Wages of War** neues Taktikmaterial: Aus einer Vielzahl von Spezialisten und Waffen stellt man Teams zusammen, die rundenbasiert in ansprechender Grafik Aufträge erfüllen. Taktik ist aber nur die eine Seite des Spiels – der finanzielle Aspekt des schmutzigen Handwerks verlangt nach einer gehörigen Portion Geschäftstüchtigkeit. **Spaceward Ho! 4** erweitert das relativ einfache Mehrspieler-Weltraumstrategiespiel um eine Schachuhr (zwecks Zugverkürzung), weitere Schiffswaffen und Aliens. In der Action-Flugsimulation **Viper** haben synthetische Menschen die Oberhand gewonnen und müssen von bis zu acht Spielern in 40 futuristischen Missionen besiegt werden.

Novalogic

Neuere Demos der schon in London gezeigten Spiele **Comanche 3** und **Armoured Fist 2** brachten nochmals detailreichere Grafik sowie endlich vernünftige Spielgeschwindigkeit. Gleichzeitig kündigte Novalogic ein drittes Spiel mit der Voxel-Space-2-Grafik an. Bei dem noch unbenannten Titel wird es sich um ein futuristisches Autorennen handeln. Gezeigt bekam man zudem eine brandneue Flugsimulation: **F-22 Lightning II** verwendet nicht das Voxel-System, bietet aber auch so sehr beeindruckende Grafiken mit Lichtquellen- und Nebeleffekten. Alle vier Produkte sollen Multiplayer-Fähigkeiten per Netzwerk bieten und noch vor Weihnachten erscheinen.



In »Comanche 3.0« (Novalogic) werden neben Voxeln auch echte 3D-Objekte verwendet.



No Regret: Crusader 2 setzt wieder auf isometrische Perspektive. (Origin)

Origin

Las man in unserem Interview mit Chris Roberts vor drei Ausgaben zwischen den Zeilen, konnte man es schon erahnen: Der Star-Designer hat kürzlich Origin verlassen, um eine eigene Firma zu gründen. Davon

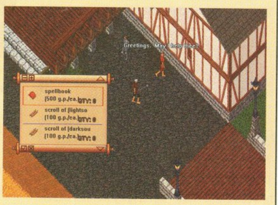
ULTIMA ONLINE (ORIGIN)



Ein Online-Ritter greift vier Monster in einer Waldhütte an.

Bis zum umstrittenen achten Teil war die Ultima-Serie für ihre hohe Komplexität bekannt: Alles war bis ins kleinste ausgearbeitet, computergesteuerte Figuren standen nicht nur einfach herum, sondern gingen ihrem Tagewerk nach und abends in die Kneipe. Eine komplette Miniaturwelt befand sich im Computer – aber nur für Solospieler. Jetzt stellte Origin eine Online-Variante vor, die größer sein soll als alle bisherigen Ultimas zusammen. Bei einem mehrtägigen Testlauf nahmen angeblich über 1000 Spieler teil. Jeder steuert einen individuellen Helden. Dazu loggt er sich per Internet (egal, über welchen Anbieter) in spezielle Server ein – für lokale Netzwerke oder als Solospiel ist Ultima Online ungeeignet.

Eine durchgehende Handlung gibt es nicht, dafür aber Mini-Quests, die immer wieder neu generiert werden. Ein Drache könnte etwa ein Dorf angreifen, weil Jäger alles Wild in seinem Revier erlegt haben. Die Internet-Avatare dürfen gemeinsam agieren, miteinander sprechen und natürlich auch kämpfen – jede Figur befindet sich entweder im »Friedens-« oder »Kriegsmodus«. Stirbt sie, wandelt sie als Geist herum und kann wiederbelebt werden. Man darf NPCs oder andere Spieler als Söldner (nicht aber als Partymitglieder) anheuern, diversen Berufen nachgehen und sogar Grundbesitz erwerben. Bis September wollen die Programmierer fertig sein.



Im Gegensatz zu Ultima 8 kann man bei der Internet-Version mit Vorräten und Waffen handeln.



The Darkening: Der Mix aus Film, Handeln und Weltraumkampf spielt im Privateer-Universum. (Origin)



Ultima 9: Alle Fans können sich auf moderne Grafik und alte Tugenden freuen. (Origin)

unbeeindruckt setzt **Privateer: Darkening** ein erfolgreiches Roberts-Produkt fort, wird aber ausdrücklich nicht als »Privateer 2« bezeichnet. Als Freibeuter besuchen Sie etwa 20 Planeten, um mit Gütern zu handeln, Ihr Schiff auszurüsten und Aufträge anzunehmen. Dazu kommen Weltraumkämpfe, die stark an »Wing Commander 4« erinnern. 18 Schiffe werden zur Verfügung stehen, allerdings ohne Darstellung der Cockpits. Bei den längst abgeschlossenen Filmaufnahmen kam unter anderem der deutsche Schauspieler Jürgen Prochnow zum Einsatz.

Wenig zu sehen gab es von **Ultima 9** – vor Ende 1997 ist wohl kaum mit einer Veröffentlichung zu rechnen. Die im Bildschirmfoto gezeigte Grafik kann sich dementsprechend noch stark ändern. Es wird auf jeden Fall wieder komplexer zugehen, als beim Vorgänger; auch Partymitglieder sind wieder enthalten. Beinharte Fans der Serie dürfen sich derweilst mit **Ultima Online** trösten – wir haben dem Multiplayer-Reigen einen Extrakasten gewidmet. Zu »Crusader« soll im Herbst der Nachfolger **Crusader: No Regret** erscheinen, der zehn neue Missionen in fünf Regionen sowie weitere Gegner und Waffen aufbieten wird. Die Qualität der Fallen und Puzzles soll ebenso gesteigert werden, wie die Zahl der effektvoll präsentierten Todesarten. So wird man seine Gegner schmelzen, einfrieren, kristallisieren und auflösen können.

Playmates

Kein wildes Ballern, sondern Heckenschützentaktik soll sich bei **MDK** auszahlen: Dank hochauflösender Grafik wird man in diesem futuristischen Duke-Nukem-Ableger weit entfernte Gegner beschießen. Bizarr bis dämlich gibt sich **Backflash** – die Nazis haben dank Zeitreisen moderne Waffen und können nur von einem mutigen Helikopterpilot besiegt werden. Einer US-Fernsehserie ist **Duckman: Legends of the Fall** nachempfunden.

Ein Zeichentrickheld löst auf dem Weg durch 80 actionreiche Szenen zahlreiche Puzzles. Dem eher hirnlosen Namen **Meat Puppets** zum Trotz soll die weibliche Hauptfigur in diesem Actionspiel viel Köpfchen brauchen – wer's glaubt wird seelig. Motocross-Stunts mit drei Sichtweisen (von hinten, über die Schulter oder aus der Ich-Perspektive) bietet **VMX Racing**. Auch bei **Burning Road** werden Rennen gefahren, allerdings mit etwas größeren Kalibern der Kategorie Monstertruck. Wer zur Abwechslung mal wieder die Erde retten möchte, wird mit **The Mortificator** bedient – als menschlicher Superheld kommt man im beliebten 3D-Look zur Sache. Schon im August soll **Powerslave** erscheinen, ein weiteres dreidimensionales Actionspiel, bei dem man die Pyramiden erforschen darf.

Psygnosis

Zum »Scheibenwelt«-Grafikadventure hat Psygnosis einen Nachfolger in der Mache. **Discworld: Missing Presumed** verwendet einen anderen Grafikstil und Super VGA. Der Tod sitzt lieber in einer Strandbar, als seinem Job nachzugehen, und Pleiten-Magier Rincewind springt für ihn ein. Das Geschehen spielt wieder



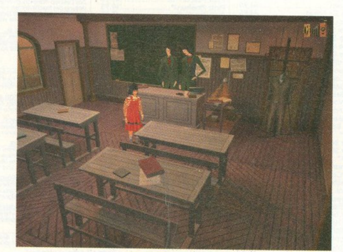
Discworld 2: Eine Zwischenanimation der humorigen Buchumsetzung. (Psygnosis)



Ecstatica 2: Größeres Spielfeld und bessere Benutzerfreundlichkeit sind anvisiert. (Psygnosis)



Schnellere Grafik, neue Kurse und fiesere Waffen bietet Wipeout XL. (Psygnosis)



In der City of Lost Children sucht ein kleines Mädchen nach seinen Freunden. (Psygnosis)

in der schmutzigen Fantasy-Stadt Ankh-Morpork. Nicht von ungefähr wird eines der Puzzles darin bestehen, einen Vogel auf den namensgebenden Fluß Ankh herabstoßen zu lassen. Nachdem er gegen die dreckverkrustete Oberfläche geknallt ist, kann der gelähmte Piepmatz problemlos eingesammelt werden.

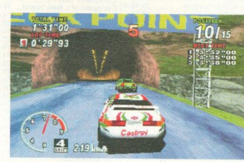
Bei **Ecstatica 2** scheinen die Designer dazuzulernen. Es wird nun Behälter geben, in denen sich mehrere Objekte unterbringen lassen. Die Spielumgebung ist größer geworden, die Bedienung einfacher. Der wiederum mit Ellipsoiden dargestellte Held hat zwei Bewegungsmodi – hohe Treppen sollte man beispielsweise nur sehr vorsichtig erklimmen ...

Auch das futuristische Rennspiel »Wipeout« bekommt einen Nachfolger. Die PC-Version von **Wipeout XL** soll dieses Mal sauberer programmiert und deutlich rasanter werden. Neben zahlreichen neuen Extras (etwa dem »Erdbeben«, das beim Verfolgen des Gegners Wellen im Asphalt schlägt) denkt man über eine abgewandelte Steuerung nach. **Destruction Derby 2** will ein vollwertiges Autorennspiel mit den bekannten Destruktivmerkmalen sein: eingedellte Knautschzonen, splitternde Karosserien und qualmende Motoren. Zum Glück darf man dieses Mal die Autos reparieren. Bei der **Monster Truck Rally** steht eine große Zahl an Buggies und Riesentrucks zur Auswahl. Besonderer Gag ist eine Fähnchenjagd im offenen Gelände, bei der man völlig frei über Stock und Stein fährt. Und noch ein Rennspiel: **F1 Post Season** versucht sich als ernsthafte Simulation und bietet neben dem Sitz im Rennwagen allerlei Drumherum wie Feintuning und Team-Management. **The Fallen** simuliert eine futuristische Stadt, in der die Hauptperson diverse Miniquests erfüllt. Völlig frei läuft, fährt oder fliegt man durch die Straßen, spricht mit Bewohnern und liefert sich Kämpfe im »Alone in the Dark«-Stil. Ob er der herrschenden Klasse oder den Rebellen hilft, bleibt dem Spieler überlassen. Die Hauptperson von **City of Lost Children** ist ein kleines Mädchen, das einer Verschwörung auf der Spur ist. Die französischen Filmemacher Jean-Pierre Junet und Marc Caro (»Delicatessen«) sind an der Entwicklung des Spiels beteiligt. Auf der Raumstation **Sentient** laufen auf zwölf Decks zahlreiche Personen herum, die in verschiedene Intrigen verwickelt sind. Sie sollen den Sturz der Station in die benachbarte Sonne verhindern. Die Ankündigung **Alphastorm** wird angeblich Strategie mit 3D-Action im Weltraum kombinieren. Beim Action-Adventure **Athanor** muß man sich gegen Render-Monster zur Wehr setzen, die der griechischen Mytholgie entsprungen sind. Die **Island of Dr. Moreau** beruht auf Ideen von Science-fiction-Autor H.G. Wells. In dem Survival-Adventure werden gefilmte Schauspieler innerhalb der gemalten Schauplätze agieren. Psygnosis' Beitrag zur Duke-Nukem-Welle heißt **Tenka**. Dutzende von Polygon-Gegnern und 20 Missionen in neun Grafiksets warten auf den Spieler. Letzte Neuankündigung ist **Rodney Matthews**. Bei dem Ballerspiel wird man durch aufwendige Levels sausen, die auf den Arbeiten des gleichnamigen Grafikers basieren. Vielleicht spendiert man dem Programm ja noch einen einfallsreicheren Namen ...

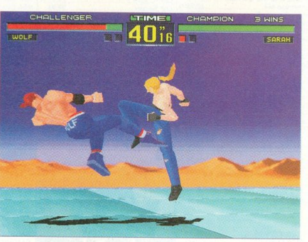
Sega Entertainment

Die große Überraschung der Messe war das PC-Angebot von Sega. Unter dem Label »Sega Entertainment« bringt der Konsolenhersteller fast alle seine großen Hits jetzt auch für MS-DOS-PCs. Dabei wird nicht mehr länger auf 3D-Grafikkarten mit dem nVidia-Chip gesetzt (Diamond Edge), sondern eine breit angelegte Politik verfolgt: Alle Sega-Spiele laufen auch ohne 3D-Beschleuniger auf einem Pentium PC, benötigen aber Windows 95. Den Anfang wird das Prügelspiel **Virtua Fighter** machen, welches der Diamond Edge beilag. Die »Software-only«-Version sah allerdings grafisch noch einen Hauch besser aus und war von der Geschwindigkeit her kaum von der Hardware-basierten Version zu unterscheiden. Kurz darauf werden die beiden Autorennspiele **Daytona USA** und **Sega Rally Championship** folgen, danach der 3D-Shooter **Virtua Cop** und das Motorradrennen **Manx TT Superbike**. Damit hat Sega fast alle seiner aktuellen Spielhallen-Automaten für den PC umgesetzt.

Aber auch die besten Konsolentitel will man für den PC aufpolieren. **Bug** ist ein erfrischendes Jump-and-Run mit 3D-Effekten und einem niedlichen Käfer als Hauptdarsteller. **Baku Baku**, ein Tetris-ähnliches Denkspiel, wird sogar gleichzeitig für PC und Saturn entwickelt. Sega kümmert sich auch um eine Umsetzung von Cartoon-Kater **Garfield** und bringt seinen Konsolenstar Sonic gleich dreimal unters Volk: **Sonic CD**, **Sonic & Knuckles** (inklusive »Sonic 3«) sind als normale Spiele, **Sonic Schoolhouse** als Lernspiel für Grundschüler angekündigt. Außerdem darf man mit **Panzer Dragoon** (ebenfalls reine Software-Version), **Vectorman** und dem für Deutschland weniger interessanten **World Series Baseball '96** rechnen.



Sega Rally Championship: Das Spielhallen-Autorennen erscheint auch für Windows 95. (Sega)



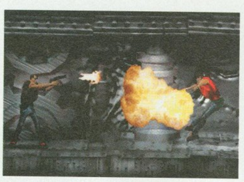
Virtua Fighter: Eine Version ist in Vorbereitung, die ohne 3D-Karte auf jedem Pentium läuft. (Sega)



Das deftige Video-Adventure »The Sacred Pools« ist garantiert nicht für Kinder gedacht. (SegaSoft)



Leisure Suit Larry 7: Der Serienheld wirbt mit dem Untertitel »Yank hers away!« (Sierra)



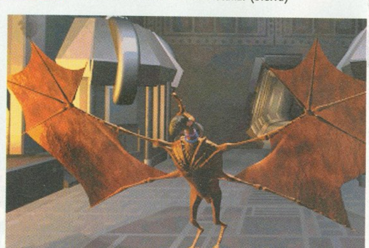
Hunter Hunted: Detaillierte 2D-Charaktere beschießen sich auf Nahdistanz. (Sierra)

SegaSoft

Nein, kein Druckfehler – es gibt noch ein Sega. Die Firma SegaSoft ist eine hundertprozentige Tochter des Konsolenherstellers und schreibt eigene Spiele für PC und Sega Saturn. Die beiden ersten Titel des Unternehmens sind das Video-Adventure **The Sacred Pools** sowie das Jump-and-Run **Three Dirty Dwarves.**

Sierra

Wir haben es zunächst nicht glauben wollen: Zum Spaltkrieg-Rollenspiel »Betrayal at Krondor« produziert nicht nur 7th Level einen Nachfolger (»Return to Krondor«, siehe Preview in der letzten Ausgabe), sondern auch Sierra. **Betrayal at Antara** hat mit der Spaltkrieg-Saga rein gar nichts zu tun – dafür wurden das gelungene Interface und Kampfsystem weitgehend recycled. Vier Charaktere durchstreifen ein großes Imperium, das trotz bester Absichten in Dekadenz und Anarchie zu versinken droht. Die Handlung ist abermals in Kapitel eingeteilt. Bei **Rama** handelt es sich nicht um den bekannten Brotaufstrich, sondern um eine Buchumsetzung. Grundlage ist der zweite Band der »Rendevouz with Rama«-Serie von Arthur C. Clarke und Gentry Lee, die sich über acht Millionen mal verkauft haben soll. Während Clarke nur im Vor- und Abspann auftaucht sowie einige Tips losläßt, ist Lee angeblich stark in den Designprozeß involviert. Der Spieler wird sich schrittweise durch die animierten Räume des Grafik-Adventures bewegen. Die gleiche Sparte deckt **Lighthouse** ab – ein schlichter Leuchtturm birgt zahlreiche Puzzles und Minispiele. Das Strategiespiel **Lords of the Realms 2** zeigt wesentliche Unterschiede zum Vorgänger: England besteht aus weniger Regionen, die Verwaltung der Provinzen wurde vereinfacht, das freie Design eigener Burgen ist weggefallen. Die Genres Rollenspiel und Strategie gleichermaßen abdecken soll die TSR-Lizenz **Birthright.** In einer Fantasy-Welt intrigieren Könige, Magier und Gildenmeister gegeneinander. Man selbst muß versuchen, durch mutige Taten à la Drachentöten seiner Abstammung gerecht zu werden. **Leisure Suit Larry 7** führt den bekannten PC-Lüstling auf einen Luxuskreuzer. Angenehmerweise kommt man per Übersichtskarte direkt zu den einzelnen Räumen. Mit Hilfe der mitgelieferten Tools und eines digitalisierten Fotos darf sich der Spieler selbst als Heldensprite einbauen. Das opulente **Phantasmagoria 2** setzt wieder auf echte Schauspieler und gruselige Spezialeffekte. Die Sportartikel-Abteilung beliefert Sierra mit **Front Pages Football 96** und **Baseball Pro 96.** Fingersportler werden sich auf den Nachfolger zu »3D Ultra Pinball« freuen: **Creep Night** enthält vier neue Tische mit verbessertem Design. Zu zwei erfolgreichen Simulationen sind Nachfolger angekündigt – **NASCAR Racing 2** will das Genre der Autorennen revolutionieren, **Red Baron 2** alle anderen Doppeldecker-Programme abschießen. Dabei wird ein 150-Meilen-Radius um den Spieler herum komplett simuliert, so daß echter Flughafenverkehr herrscht und man in bereits tobende Luftkämpfe eingreifen kann. Bei Sublogics **Sierra Pro Pilot** ist Realismus garantiert, allerdings nicht, wie es um den Spielspaß bestellt sein wird. In acht Arenen prügelt man sich bei **Cybergladiators,** eine 3D-Kamera erlaubt beliebige Blickwinkel. Der »Abuse«-Ableger **Hunter Hunted** erlaubt es den großen, von der Seite gezeigten Figuren, in alle drei Dimensionen zu laufen.



Rama: Die Buchumsetzung entseht in Zusammenarbeit mit Arthur C. Clarke und Lee Gentry. (Sierra)



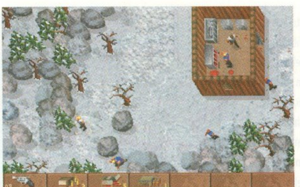
Birthright: Kämpfen Sie mit Ihren Truppen gegen Drachen und Fürsten. (Sierra)



Betrayal at Antara: Trotz eingebüßter Lizenz setzt Sierra das Krondor-Rollenspiel fort.

Sir-Tech / Attic

Schatten über Riva eilt seiner Vollendung entgegen; auf vielfachen Wunsch sind die Gegner nun zumindest in der Übersichtskarte zu sehen. Attic hat das Spiel an TopWare verkauft, die das komplexe Schwarze-Auge-Rollenspiel in Deutschland zum Kampfpreis von 49 Mark anbieten wollen. Sir-Tech zeigte eine sehr weit fortgeschrittene Version von **Deadly Games,** der Multiplayer-Variante von »Jagged Alliance«. Auf das strategische Inselerobern wird verzichtet, die Missionen bauen linear aufeinander auf. Bis zu vier Spieler dür-



Deadly Games: Beim »Jagged-Alliance«-Ableger hinterlassen die Söldner Spuren im Schnee. (Sir-Tech)

fen per Multiplayer-Option aufeinander losgehen, dabei wird immer abwechselnd gezogen. Zehn neue Söldner, weitere Gegenstände und zusätzliches Terrain werden enthalten sein. Über »Jagged Alliance 2« schwieg man sich hartnäckig aus.

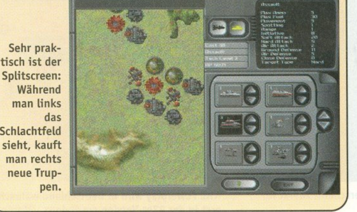
STAR GENERAL (SSI)

Die mit »Panzer General« begründete Serie verläßt den Erdboden und wird um eine umfangreiche strategische Komponente erweitert. Während man auf der Oberfläche verschiedener Planeten im gewohnten Stil – wenngleich mit futuristischen Truppentypen – kämpft, gibt es zusätzlich im Weltraum Konflikte: Um Truppen von der einen Welt zur nächsten zu befördern, sind teure Transportschiffe notwendig. Und die wollen natürlich von einer mächtigen Flotte geschützt sein. Als Neuerung wird man auf den Planeten Städte errichten, die nach und nach mehrere Hexfelder an Platz einnehmen. Dort werden dann Rohstoffe produziert und Truppen ausgehoben.

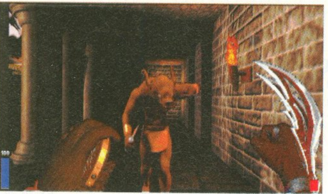
Jeweils acht Kampfrunden auf den Planeten folgt eine Flotten-Bewegungsphase, in der man Verstärkungen heranführen oder Angriffe starten kann. Invasionen finden in vorgegebenen Landungszonen statt, die aber zu zahlreich sind, als daß sie der Verteidiger sicher abriegeln könnte. Bereits eroberte Welten sollte man mit Garnisonen schützen, da der Computer immer wieder Gegenangriffe durchführt. Der Mehrspielermodus soll deutlich verbessert werden und echte Modem- und Netzwerkspiele erlauben. Mit den insgesamt sechs Konkurrenzrassen wird vermutlich auch im Solospiel rudimentäre Diplomatie möglich sein.



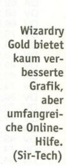
Star General erweitert die taktischen Landschlachten um Flottenmanöver.



Sehr praktisch ist der Splitscreen: Während man links das Schlachtfeld sieht, kauft man rechts neue Truppen.



Nemesis: Die Mischung aus Adventure und Rollenspiel ist im Wizardry-Universum angesiedelt. (Sir-Tech)



Wizardry Gold bietet kaum verbesserte Grafik, aber umfangreiche Online-Hilfe. (Sir-Tech)

Sir-Tech's **Wizardry Gold** ist nichts anderes als »Wizardry 7« in zaghaft modernisiertem Gewand, dazu zählt eine Online-Hilfe mit beschrifteten Karten sämtlicher Levels. Im Vergleich zu den anderen aktuellen Rollenspielen sieht das Programm überaus alt aus. Ganz anders **Nemesis**: Im Stil von »Dragon Lore« wandern Sie schrittweise durch gerenderte Landschaften, klauben Gegenstände zusammen und lösen allerhand Rätsel. Dazu gibt es rollenspieltypische Charakterwerte, die vor allem bei den Echtzeit-Kämpfen wichtig sind. Unterstützt wird man von einem Tagebuch sowie einer Automap.

SSI

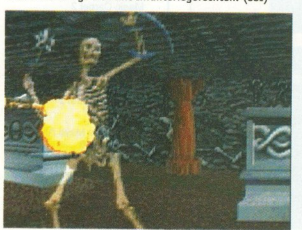
Als kommendes Highlight für Hexfeldstrategen zeichnet sich der inoffizielle Nachfolger von »Fantasy General« ab – beachten Sie den Extrakasten zu **Star General** auf der vorigen Seite. Die Echtzeitwelle fordert auch SSI heraus: **War Wind** nimmt sich »Warcraft 2« zum Vorbild und läßt vier phantastische Rassen aufeinander losgehen. Im Gegensatz zur überwiegenden Mehrzahl der Konkurrenz steht pro Szenario eine bestimmte Zahl an Untertanen zur Verfügung, die sich auf Ressourcen-Beschaffung oder das Kriegshandwerk spezialisieren. Während eine Sklaven-Rasse besonders kampfstark ist, zaubert die nächste außerordentlich gut. Ebenfalls vor einem AD&D-Hintergrund spielt **Deathkeep**, das in Kürze endlich erscheinen soll – zunächst für die Sony Playstation. Mit einem von drei Charakteren durchstöbert man 200 Dungeonlevels. **Steel Panthers 2** ist der Nachfolger zum hochkomplexen und nicht gerade bedienungsfreundlichen Panzerspiel. Grafisch hat sich bei der vorgestellten Version kaum was getan, dafür sind aus den Weltkriegs-Schlachten moderne geworden. Immer noch in der Endfertigung befindet sich **Age of Rifles**, das 60 Szenarien auf vier Kontinenten enthalten wird.

Terraglyph

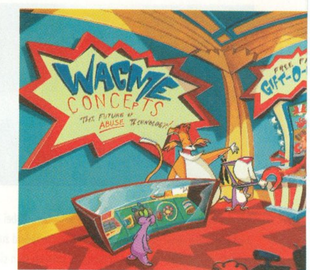
Wissen Sie, wie Rumpelstilzchen auf Englisch heißt? **Rumpelstiltskin** – unter diesem Titel veröffentlicht Terraglyph ein Familien-Adventure für Windows 95. Auch **Handel & Gretel** sowie **Buster and the Beanstalk** sind für Familien gedacht. Ganz anders **Beowulf – Attack of Grendel.** Zwar ist auch dieses Adventure im Zeichentrickstil gehalten, doch die Jagd des sagenhaften Wikingerhelden auf einen unheimlichen Fiesling ist nicht gerade kindertauglich. Auf seinem Weg zum ruhmreichen Spielsieg hat Beowulf viele Auseinandersetzungen mit Bösewichten und Monstern zu überstehen.



Age of Rifles: Der dritte Teil des »Wargame Construction Set« beschäftigt sich mit Infanteriegefechten. (SSI)



Das Action-Rollenspiel Deathkeep erscheint zuerst für die Playstation. (SSI)



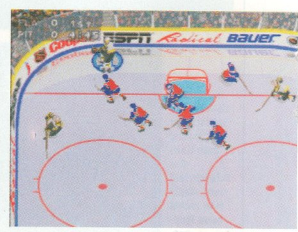
Toonstruck: Christopher Lloyd balgt sich mit Cartoon-Gestalten. (Virgin)

Trilobyte

Miserable Kritiken und schlappe Verkaufszahlen können Trilobyte nicht stoppen: **7th Guest, Part Three** wird schon programmiert. Ein drittes Mal wird Henry Stauff die Spieler im verwunschenen Haus quälen. Vorher gibt es noch den Thriller **Tender Loving Care**, bei dem Trilobyte das Spiel konsequenterweise völlig wegprogrammiert hat: Gleichzeitig wurde ein Kinofilm und die interaktive Variante gedreht, bei der Sie am PC die Handlung ansatzweise nach Ihren Wünschen beeinflussen können. Es gibt aber weder Puzzles, noch einen »richtigen« Lösungsweg. Beide Produkte erscheinen über Electronic Arts, nur das Schotten-Adventure für Kinder namens **Clandestiny** wird noch bei Virgin vertrieben.

Virgin

Einen Abstecher ins Grüne dürfen reflexstarke Rennfahrer mit **Bleifuss 2** unternehmen. Zu den sechs neuen Strecken gehören Dschungelpfade, Gebirgsstraßen, eine Spritztour durch San Franzisko und die Vorbeifahrt an den Pyramiden. Alle Strecken gibt es in einer Tag- und Nachtvariante, zudem sind vier zusätzliche Wagen enthalten. Die neuen Grafikroutinen bringen deutlich schönere Resultate auf den Bildschirm. Als



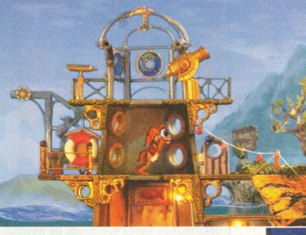
NHL Powerplay wird in Deutschland wahrscheinlich erst in der 97er-Version erscheinen. (Virgin)

kleines Accessoir hat man den Autos frei nach den TÜV-Vorschriften einen Rückspiegel spendiert. Einst ein heißes Thema, heute ein alter Hut: **Heart of Darkness** ist immer noch nicht fertig, die spielbare Vorführversion zeigte keine wesentlichen Verbesserungen. Da Sega den Geldbeutel aufgemacht hat, wird das Spiel zunächst für die Saturn-Konsole erscheinen.

Bereits Anfang Juni soll eine Eishockey-Simulation namens **NHL Powerplay '96** veröffentlicht werden, die sich mit leistungsfähiger K.I. und Originaltreue gegen die starke Konkurrenz behaupten will. In Deutschland erscheint vermutlich gleich die verbesserte 97er-Version, allerdings erst gegen Jahresende. **Toonstruck** soll die bislang teuerste Virgin-Produktion sein. Das Grafikadventure vereint professionelle Comic-Animationen mit gefilmten Schauspielerdarbietungen. Christopher Lloyd (Doc Brown aus »Zurück in die Zukunft«) mimt einen Cartoonisten, der versehentlich in einem seiner Comics landet. Dort muß er sich mit den von ihm erdachten Geschöpfen und viel schwarzem Humor herumschlagen. In **Grid Runner** ackert sich ein wackerer Raumkämpfer namens Axel durch 16 Welten, die aus jeweils drei Levels bestehen. Dazu sammelt Axel schnellstmöglich Fähnchen ein, während er von einem computergesteuerten Bösewicht verfolgt wird.

In die lange Liste der Weltraum-Strategiespiele reiht sich **Galactic Mirage** ein. Der Spieler darf ein stellares Imperium aufbauen, indem er Flotten zusammenstellt und Kolonien gründet. Die Kämpfe sollen in Echtzeit ausgetragen werden, die Computergegner besonders intelligent agieren. Newcomer Criterion zeigte unter Virgins Fittichen eine neue Version von **Scorched Planet** mit leicht verbesserter Grafik. Falls Sie unsere Preview verpaßt haben: Auf einem fernen Planeten kämpft man in einem Mix aus Panzer und Kampfjäger gegen tierähnliche Aliens. **Haunted Miniature Golf** verbindet den publikumswirksamen und schlafraubenden Hochleistungsextremsport Minigolf mit Grusel-Zwischenanimationen. Wird ein Ball eingelocht, kommt man zu einer kleinen Bonussequenz.

Eradicator: Ein typisches 3D-Ballerspiel mit drei Charakteren. (Warner Interactive)



Creatures: Ernsthaft – der Kobold in der Mitte soll ein richtiges, denkendes Lebewesen sein! (Warner Interactive)

Warner Interactive Entertainment

Auf Computerspiel-Englisch nennt man das Genre »rail shooter«. Gemeint sind Actionspiele, bei denen man heftig ballernd auf festen Bahnen durch 3D-Filme saust.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT (WESTWOOD)

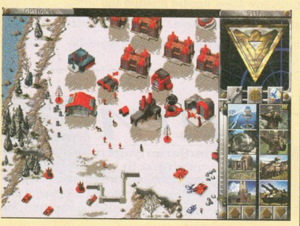


Schiffe, Bomber, flammenwerfende Verteidigungsanlagen: Red Alert zieht alle Register.

Ursprünglich wollte Westwood im Nachfolger zu Command & Conquer weg vom Tiberium-Ernten und hin zu fest plazierten Minen. In der von uns angespielten Version gab es nun auf einmal wieder Sammler, die nach herumliegenden Goldvorkommen und Edelsteinen Jagd machen. Für die Hintergrundgeschichte wird angenommen, daß die Nationalsozialisten niemals an die Macht gekommen sind und stattdessen Stalin Europa bedroht.

Viele Truppentypen und Gebäude sind vollkommen neu, darunter Sanitäter, Fallschirmjäger, Minenleger und Flakgeschütze. In Häfen lassen sich verschiedene Schiffe konstruieren, etwa Kreuzer, Zerstörer oder Transporter. Die Liebe zum Detail ist beachtlich, so sieht man die von U-Booten abgefeuerten Torpedos oder an Fallschirmen herabsegelnde Bomben. Die Engineers wurden entschärft und brauchen nun etwas Zeit, um ein Gebäude zu erobern. Aufgeklärte Regionen färben sich mit der Zeit wieder schwarz, zudem kann man Radar-Störgeräte einsetzen. Andererseits kreisen herbeigerufene Aufklärungsjets längere Zeit über einer bestimmten Stelle und offenbaren alles, was dort steht oder sich bewegt.

Die bekannten Probleme der K.I. sollen beseitigt, Mehrspielerpartien mit bis zu sechs Teilnehmern möglich sein. Für jede Einheit im Spiel wird es angeblich zwei andere geben, die besonders effektiv gegen sie sind – das Kombinieren von verschiedenen Truppen soll noch wichtiger sein als bei Teil 1. Während die westliche Seite Vorteile auf See hat, besitzen die »Roten« die stärkere Luftwaffe. Zusammengestellte Gruppen werden versuchen, ihre Formation beizubehalten. Dem fertigen Spiel soll ein Editor für eigene Karten beiliegen – Warcraft 2 läßt grüßen.



Alarmstufe Rot bietet wieder bequemes Bauen durch Anklicken der Icons am rechten Bildschirmrand.

Ravage erlaubt als einzige Besonderheit 360-Grad-Drehungen. Ehrlich zeigte sich das Standpersonal bei **Eradicator**: »Nein, eine Hintergrundstory gibt es eigentlich nicht«. Das 3D-Ballerspiel bietet drei Charaktere und schaltet beim Einsatz ferngesteuerter Minen oder Raketen einen kleinen Zusatzbildschirm ein. Sehr wohl auf seine Story bedacht ist **Assasin 2015**: Der Spieler wird als Killer auf einen Industriemagnaten angesetzt und muß sich nach der erfolgten Eleminierung durch sieben Levels wieder nach draußen schlagen. **Drowned God** soll den selbsterwählten Konkurrenten »Zork Nemesis« in den Punkten Puzzlequalität und Hintergrundgeschichte übertreffen. Vier Abschnitte offenbaren die »wahren« Ursachen historischer Ereignisse wie etwa der Kennedy-Ermordung. Im Gegensatz zum Vorbild kann man sich nicht stufenlos um die eigene Achse drehen. **Qin – Tomb of the Middle Kingdom** wartet mit photorealistischen Grafiken auf und verquickt Adventure- mit Lehrbuch-Elementen. Auf der Messe hatte man zur Präsentation einen Minigarten mit plätscherndem Wasser aufgebaut.

Qin: Ein Myst-Klon will nebenbei Wissen vermitteln. (Warner Interactive)

Legends Football 97 von Accolade enthält nicht nur moderne Teams, sondern deckt auch die Jahre 1932, 1950 und 1968 ab – mit rund 1200 »legendären« Spielern. Von Millenium Interactive stammt **Creatures**, welches die Idee von »Little Computer People Project« aufgreift: Nach Einlegen einer mitgelieferten »Ei«-Diskette »schlüpft« ein künstliches Lebewesen und lernt, sich in einer von der Seite gezeigten Miniwelt zurechtzufinden. Der Spieler nimmt durch Texteingaben und Nase-Kraulen Einfluß auf seinen Schützling. Der Product Manager sowie ein anwesender Wissenschaftler versicherten mehrfach, daß die Kreatur im Computer ein echtes Lebewesen sei, auf einer Art Zellen aufbaue und jede beliebige Sprache lernen könne (in einfachen Sätzen). Ob die Mischung aus Spiel und Bildschirmschoner tatsächlich der seriösen K.I.-Forschung das Fürchten lehren wird, bleibt abzuwarten. Im Echtzeit-Strategiespiel **Z** sind nach Aussage von Eric Matthews zwar nur noch exakt sieben Bugs, doch es wird trotzdem erst im August erscheinen.

Westwood

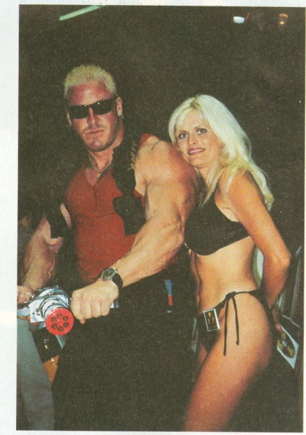
Westwood zeigte eine spielbare Vorversion vom Command & Conquer-Nachfolger **Red Alert** (in Deutschland: »Alarmstufe Rot«). Beachten Sie bitte unseren Extrakasten. Das fast fertige **Command & Conquer Win 95** bietet Super-VGA-Auflösung und Multiplayer-Partien im Internet. Inhaltlich hat sich nichts geändert, auch die vorhandenen Logikbugs wurden nicht verbessert. Dank der höheren Auflösung sieht man nun viermal soviel vom Spielfeld auf einmal, wodurch man wesentlich weniger herumscrollen muß. Von der Superlizenz **Bladerunner** können wir Ihnen noch keine Bildschirmfotos präsentieren – Westwood und Virgin betreiben eine fast panische Geheimniskrämerei. Einige Infos brachten wir aber doch in Erfahrung, die Sie beim Interview mit Syd Mead (Grafikdesigner des Films Bladerunner) am Ende des Messeberichts finden.



C&C Win 95: Dank doppelter Auflösung ist fast viermal soviel auf dem Bildschirm zu sehen. (Westwood)

WETTBEWERB LANDS OF LORE 2

Den vor zwei Ausgaben begonnenen Wettbewerb zu »Lands of Lore 2: Götterdämmerung« setzen wir hiermit fort. Sie erinnern sich – wer drei Fragen richtig beantwortet, hat Chancen, eine Nebenrolle bei der Synchronisation des Edelrollenspiels zu ergattern.
Die erste Frage lautete: Womit schaffte es Scothia in Lands of Lore, ihre Gestalt zu wandeln? Frage 2: Wie heißen die vier Völker der Lands?. Und die abschließende Frage: In den urbischen Minen lebt das Wurmmonster Larkhon. Mit welcher Waffe kann man es besiegen?
Folgende Sätze sollten Sie als Stimmprobe auf eine beliebige Musik- oder Diktierkassette sprechen:
»Nicht jetzt, Ja'Kel! Belials Mutter ist erwacht.«
»Belial? Was haben wir von der Sippe eines toten Gottes zu befürchten?«
»Vor seiner Vernichtung hat Belial eine magische Bestie erschaffen, die ihm als eigene Mutter dienen sollte. Durch diese Bestie ist Belial jetzt zurückgekehrt.«
Die richtigen Antworten (als Text) sowie die Stimmprobe schicken Sie an
Virgin Interactive Entertainment
Stichwort: Götterdämmerung
Borselstr. 16 b
22765 Hamburg
Einsendeschluß ist der 15. Juni 1996; der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

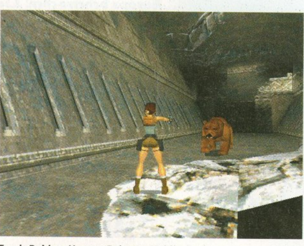


Hochqualifiziertes Standpersonal: Muskelprotz Duke Nukem trifft schlohblondes Silicon-Wunder.

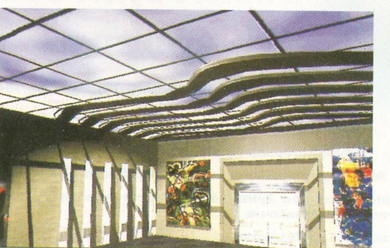
Die fortgeschrittene Vorführversion von **Lands of Lore 2** machte Appetit auf das fertige Produkt: Eine Kombination aus dreidimensionaler Dungeon-Grafik, detaillierten Gegnersprites und sehenswerten Hintergründen lassen die Spielwelt sehr glaubhaft erscheinen. Dazu gibt es Zwischensequenzen vom Feinsten, und auch die Story vom mutierenden Helden mit Hexenmutter-bedingter Erblast klingt vielversprechend. Sobald wir eine Betaversion ergattern können, werden wir Ihnen eine ausführliche Preview präsentieren. Beachten Sie bitte den Wettbewerb zu Lands of Lore 2.

Rest der Welt

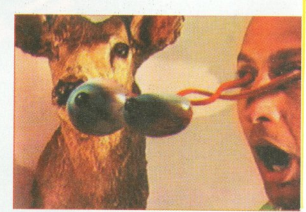
Neben den mittleren und großen PC-Anbietern gab es auch solche mit geringem Produktausstoß. Um Platz zu sparen, führen wir diese Hersteller gesammelt auf. **GOMAN (47-Tek)** läßt Mech-Piloten mit fünf Robotern gegen allerhand Riesenmonster antreten. Die Robots können durch Flüsse waten und auf Gebäude klettern, sowie mit Autos und Felsen werfen. **Galapagos (Anark)** sieht auf den ersten Blick aus wie ein Descent-Clone, hat aber eine intelligente Spinne als Hauptfigur. Sie steuern die Spinne nicht direkt, sondern geben ihr Kommandos. Aus Fehlern, die Sie beim Durchstreifen der zwölf Levels begehen, soll sie neue Verhaltensweisen lernen. **Lunar Golf (Berkeley Systems)** versetzt Sie, Ihren Caddy und die 18 Löcher eines Golfkurses kurzerhand auf den Mond. Geringe Gravitation und ungewöhnlich tiefe Bunker machen Ihnen das Leben hier schwer. **Welcome to the Future (Blue Sky)** schickt uns auf die Suche nach geheimnisvollen Artefakten; ein typischer Myst-Clone mit netten Grafiken. Die neueste Version des Polygon-Actionspiels **Tomb Raider (Core Design)** zeigte Fortschritte. Auf dem PC wird es drei Auflösungen geben, von denen die höchste eine 3D-Grafikkarte benötigt.



Tomb Raider: Unsere Polygon-Heldin im Kampf gegen einen Bären. (Core Design)



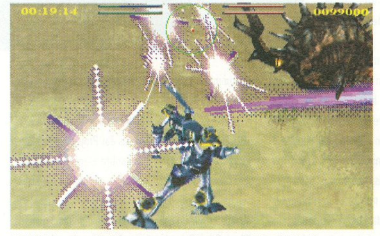
Burning Ambition bietet viel Rendergrafik fürs Geld. (Pepper's Ghost)



Misadventures of James Spawn versucht, »The Mask« zu kopieren. (Dream Theater)

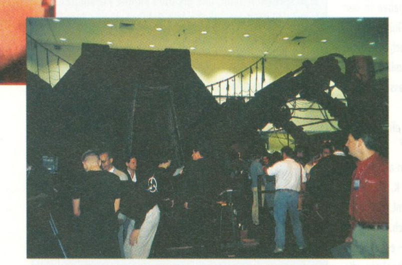
Starship Titanic (Digital Village) ist das neue Spiel von Hitchhiker-Autor Douglas Adams. Ein verlorengegangenes Raumschiff landet im Vorgarten eines unbedarften Engländers, doch der Bordcomputer mag nicht an die Existenz des Planeten Erde glauben. **Misadventures of James Spawn (Dream Theater)** ist ein interaktiver Film mit angeblich 100 verschiedenen Lösungen. 20 Schauspieler wurden eingebaut und teils durch

»The Mask«-inspirierte Computertricks verfremdet. **The Vampire Diaries (her interactive)** stellt ein Grafikadventure auf Grundlage einer Romantic-Thriller-Buchserie für junge Frauen dar. Auf der E3 nahm man zusammen mit dem amerikanischen Roten Kreuz Blutspenden entgegen. Beim Strategiespiel **P.T.O. 2 (KOEI)** dreht sich alles um den Pazifik-Krieg im Zweiten Weltkrieg. 100 Offiziere, 140 Schiffe, 60 Flugzeuge und 10 Panzertypen sollen zu steuern sein. **Burning Ambition (Pepper's Ghost)** wurde als Psychodrama in Computerform vorgestellt, das auch in einer Internet-Variante gespielt werden kann. Dort laufen dann in einer fiktiven Stadt Menschen statt Computer-NPCs herum. **Collision (Powerhouse)** ist ein Autorennspiel aus vorgefertigten Videosequenzen auf vier CD-ROMs. Es kommt einzig und allein darauf an, als siegreicher Fahrer zu überleben.



GOMAN ist ein »Mechwarrior gegen Monster«-Spiel. (47-Tek)

Havoc (Reality Bytes) ist ein typisches Multiplayer 3D-Ballerspiel mit Panzern für Windows 95. Der Nachfolger **Dark Vengeance** wird bereits entwickelt. Der interaktive Film **Duelin' Firemen (Runandgun!)** behandelt das Wirken zweier Feuerwehr-Bands, die während eines Großbrands um Fans konkurrieren. **Smart Games #1 (Smart Games)** ist eine Sammlung von 20 neuen Denkspielen guter Qualität, die in Zukunft durch weitere Teile fortgesetzt werden soll. **Treasure Quest (Sirius)** erweist sich als Ableger von 7th Guest. Wer es als erster löst, gewinnt eine Million Dollar. Der Wettbewerb steht allerdings nur Amerikanern offen; deswegen wird Treasure Quest in Deutschland nicht angeboten. Bei **Incredible Hulk (U.S. Gold)** handelt es sich um einen Mix aus Plattform- und Prügelspiel. Die grüne Superhelden-Dumpfbacke stampft durch rund 15 Levels – also mal was völlig anderes. **Lost Dynasty(Vic Tokai)** läßt den Spieler das 3D-Interieur einer Pyramide erkunden. **Star Quest (Virtual Adventures)** schließlich erweist sich als müder Wing-Commander-Ableger mit 60 Raumschiffen, bei dem die bösen Centurions zu vernichten sind. (la/bs)



Düster: Der Scavenger-Stand präsentierte sich als unheimliche, riesenhafte Robotspinne.

Interview mit Bladerunner-Künstler Syd Mead

KLINGENLÄUFER

Bladerunner vermischt gekonnt Elemente aus »Film Noir« und Science-fiction, um eine düstere Zukunftsvision zu zeigen. Wir sprachen mit dem »visual futurist« des Kultstreifens, der jetzt Westwood bei der Umsetzung als Computerspiel berät.

In der nahen Zukunft haben die Reichen die atomar verseuchte Erde verlassen. Der Rest lebt in dunklen Hochhauskomplexen inmitten einer kaputten Umwelt. Künstliche Überwesen, Replikanten genannt, erledigen in den Weltraumkolonien die Drecksarbeit. Als einige von ihnen ein Shuttle kapern und in der Nähe von Los Angeles landen, wird ein »Bladerunner« in den Dienst zurückgerufen: Als Spezialist soll er die kaum von Menschen zu unterscheidenden Geschöpfe aufspüren und ausschalten.



Syd Mead hatte starken Anteil am Aussehen des Films Bladerunner.

Bei der Verfilmung der Buchvorlage von Philip K. Dick (»Do Androids Dream of Electric Sheep?«) vertraute Regisseur Ridley Scott 1981 auf die Fähigkeiten eines rührigen Industrie-Designers: Syd Mead schuf sämtliche Fahrzeuge und Maschinen des Films, entwickelte Inneneinrichtungen und probierte zeichnerisch verschiedene Kulissen aus. Nun unterstützt er Westwood bei der Umsetzung von Bladerunner auf den PC. Jörg Langer traf den 63jährigen Künstler in seinem Wohnhaus in Hollywood.

PC Player: Wann haben Sie sich Bladerunner zuletzt angeschaut?

Syd Mead: Bei einer Vorführung in Berlin. Zufälligerweise werde ich morgen abend an einem Double Feature im Academy Theater teilnehmen, bei dem auch Bladerunner gezeigt wird.

PC Player: Natürlich der Director's Cut.

Syd Mead: Ja, mit Einhorn ...

PC Player: Bis auf das vorzeitige Ende und den fehlenden Kommentarton gibt es eigentlich wenig Unterschiede zur ersten Kinofassung.

Syd Mead: Das Voice-over mußte damals gemacht werden, weil in den Testvorführungen kein Mensch den Film verstanden hatte. Ich selbst wußte bei den Aufnahmen nicht, wie der fertige Film aussehen würde. Ich habe mir dann während der Endphase verschiedene Vorversionen angesehen – sie machten nicht den geringsten Sinn. Als Bladerunner dann veröffentlicht wurde, liefen wir mit 30 Leuten hinunter zum Hollywood Theater – das heute übrigens ein Museum ist – um ihn uns auf der Leinwand anzuschauen. Und er machte immer noch keinen Sinn. Erst nach erneutem Ansehen habe ich den Film kapiert. Im Director's Cut kommt klarer rüber, daß Deckard auch ein Replikant ist.

PC Player: Was macht den Streifen zum Kultfilm? Eine derart hoffnungslose Zukunft ist doch abschreckend!

Syd Mead: Es gibt eine gewisse Lust am Pessimismus. Die europäischen Länder etwa, die mit sozialer Marktwirtschaft experimentiert haben, gehen Stück für Stück wieder zurück zum Kapitalismus. Bladerunner wirkt attraktiv, weil er die soziale und technische Entwicklung glaubhaft fortführt. Ridley hat es bemerkenswerterweise geschafft, bekannte Schauspieler, wie Harrison Ford oder Rutger Hauer, tatsächlich als künstliche Wesen erscheinen zu lassen. Sie haben in den richtigen Momenten dieses Glühen in den Augen – sehr unheimlich! Auch die schauspielerische Leistung, die Mimik schlagartig ausdruckslos werden zu lassen, trug zu der Illusion bei.

PC Player: Zeigt der Film eine realistische Zukunftsvision?

Syd Mead: Man könnte ihn als eine Art Warnung verstehen. Philip K. Dick, von dem die Buchvorlage stammt, war auch nicht gerade sehr optimistisch. Ich denke nicht, daß es soweit kommt – es sei denn, der erwähnte Pessimismus begänne, die Verteilung der öffentlichen Mittel zu bestimmen, also Bildungswesen, Forschungsprojekte und so weiter.



PC Player: Wann wurden Sie in den Film involviert?

Syd Mead: Ziemlich früh, als das Projekt noch »Dangerous Days« hieß. Mein Job sollte es sein, die Maschinen und Fahrzeuge zu designen. Als später die Kulissen gebaut werden sollten, sah ich mir Fotos der Filmstraße an. Davon ausgehend habe ich die Sets gemalt. Wir mußten die vorhandenen Fassaden so verfremden, daß keiner sie erkennen würde, denn diese Straße hatte Warner Brothers schon in diversen Filmen und Fernsehsendungen benutzt. Ich versuchte, mich in die Stimmung der Bladerunner-Welt zu versetzen: Alle Energien der Menschheit werden in die Kolonisierung anderer Planeten gesteckt. Also muß man auf der Erde mit dem auskommen, was schon da ist, man repariert und improvisiert – auch wenn etwa die eigentliche Lebenszeit einer Maschine schon längst überschritten ist. Für

BLADERUNNER – DAS SPIEL

Westwood strickt aus Bladerunner gerade ein Detektivspiel für PCs. Die Handlung ist im Los Angeles des Jahres 2019 angesiedelt. Man mimt einen Nachwuchsjäger, der seine eigenen Untersuchungen betreibt. Rund 20 Computer-Charaktere werden eingebaut, mit denen man sprechen kann, und die eine eigene Persönlichkeit haben. Sieht Ihnen ein Replikant dabei zu, wie Sie einen seiner Kollegen töten, wird er sich das merken. Das Problem ist nur, daß bei jedem Spiel die Replikantenrollen anders verteilt sind. Man wird selbst wählen können, ob man den Kunstmenschen hilft, oder sie auftragsgemäß ausschaltet.

Die Designer gehen von etwa 60 Stunden Spielzeit pro Partie aus. Die Bewegung folgt angeblich frei in einer vorgefertigten Render-Welt, die von CD eingelesen wird. Erste Grafikdemos sehen beeindruckend aus: Westwood scheint es tatsächlich zu gelingen, die Stimmung des Films mit eigener Computergrafik nachzuempfinden. Ein Inventar im eigentlichen Sinn wird es wohl nicht geben. Dafür hilft ein Minicomputer dabei, die gefundenen Hinweise zu verwalten. Mit dem Erscheinen des Spiels ist 1997 zu rechnen.


Bildquelle: Kinoarchiv Engelmeier

das Stadtpanorma ließ ich mich von New York, Chicago und Tokio inspirieren.

PC Player: Es scheinen immer wieder neue Bauten auf alte gesetzt worden zu sein.

Syd Mead: Genau. Die Hochhäuser sind zusammengewachsen und formen große Komplexe. Wir haben alles übertrieben – einige Wolkenkratzer sind an die tausend Meter hoch. Um in solche Riesengebäude zu gelangen, würden normale Eingänge nicht genügen. So kamen wir auf die Pyramidenform – der gewaltige Unterbau gestattet es, die Super-Wolkenkratzer aus zwei Blocks Entfernung zu betreten. Das Erdgeschoß wird zu einer Art Instandhaltungsebene für die Stockwerke darüber, welche Pumpen, Lüftungssysteme und so weiter enthalten. Erst darüber beginnen dann die eigentlichen Wohnebenen. Ebenso dienen die Straßen nur noch als Versorgungskanäle – das Leben spielt sich in den Komplexen ab.

PC Player: Weshalb scheint das Gerät, mit dem man mögliche Replikanten verhört, zu atmen?

Syd Mead: Es saugt Pheromone ein. Wenn jemand aufgeregt ist, oder Angst hat, verändert sich seine chemische Balance. Das bemerkt die Maschine, und achtet außerdem auf Veränderungen der Pupillengröße bei bestimmten Emotionen. Davon abgesehen sollte die Voigt-Kampff-Maschine sehr bedrohlich aussehen. Also habe ich dieses insektenartige Gerät entwickelt – es entfaltet sich, fokusiert sich auf dein Auge, und dann hebt und senkt sich auch noch dieser Blasebalg.

PC Player: Und warum kann Deckard ein Foto schier endlos vergrößern?

Syd Mead: Fotografien sind in Bladerunner holografisch – wenn man genau hinschaut, sieht man, daß sich das Bild in einigen Fotos bewegt. Setzt man diese Technologie voraus, hat man auch eine sehr viel höhere Auflösung und kann innerhalb des Bildes in drei Dimensionen zoomen.

PC Player: Ihr erster Entwurf der Anfangsszene wurde nicht verwendet. Weshalb denn nicht?

Syd Mead: Ursprünglich sollte zu Filmbeginn der Planet gezeigt werden, von dem die Replikanten zur Erde fliehen. Man hätte eine große Rutsche gesehen, auf die Leichen geschaufelt werden – aber das hätte zu sehr an den Zweiten Weltkrieg erinnert. Daraufhin designte ich eine riesige Maschine, die das Mannschaftsfahrzeug einer Replikanten-Einheit darstellen sollte. Die Replikanten hätten ihre Anführer umgebracht und wären dann geflohen. Es fehlte eigentlich nur noch der Dialog, aber auch diese Szene wurde gestrichen. Bestandteil der zweiten Fassung war, daß Deckard in einem Zug nach San Angeles sitzt – übrigens, die Buchvorlage spielt in San Franzisko, nicht in Los Angeles. Es ist ein Nachtzug, und er fährt durch die Wüste. Kurz vor dem Zug öffnet sich jeweils die Abdeckung der Schienen und schließt sich hinter ihm wieder – um keinen Schmutz eindringen zu lassen. Das wurde gestrichen. Eigentlich war auch geplant, in Cleveland, Detroit oder Toronto zu drehen. Und zwar im Winter: Eis und Schnee hätten die ganze Szenerie noch viel trostloser wirken lassen. Aber das wäre zu teuer gewesen. Also wurde alles im Hinterhof der Studios gedreht. Und zur Anfangsszene wurde der Panormablick auf »Ridleytown«, mit den Gasflammen und dem Auge. Der Film kostete auch so 38 Millionen Dollar, für damalige Verhältnisse ...

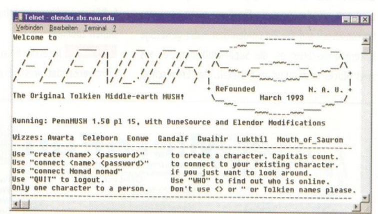
Fortsetzung auf Seite 190

DO YOU WANT TO PLAY A GAME?

E-Mails schreiben Sie schon lang. Das World Wide Web ist für Sie ein alter Hut. Aber haben Sie gewußt, daß sich im Internet 24 Stunden am Tag Menschen aus der ganzen Welt zum Spielen treffen?

```
Telnet - lambda.parc.xerox.com
Verbinden  Bearbeiten  Terminal  ?
 and at the south end is a sliding glass door leading out onto a wooden deck.
 There are two sets of couches, one clustered around the fireplace and one
 with a view out the windows.
You see README for New MOOers, Welcome Poster, a fireplace, Cockatoo, lag
 meter, Helpful Person Finder, a map of LambdaHouse, and The Birthday Machine
 here.
WriTinG (daydreaming), Tchinek (out on his feet), Rat, Black_Widow (flaming
 religion on *atheism), fanny (daydreaming), Ivory_Guest (alert), Jamez
 (staring at a blank screen), Hookleg (distracted), Tesla, and Redvixen are
 here.
Jamez is left absolutely stunned by an ***ENORMOUS*** hug from Thanya.
Jamez falls over from the hug.
Cockatoo squawks, "I want a pot."
Tesla grins at Ivory_Guest, "OK."
Ivory_Guest [to Tesla]: @edit....
Redvixen . o O ( hmm )
Black_Widow considers a petition in which the use of any remote hug would
 trigger shutdown.
You hear the bips of keyclick, the sliding of mice and the hum of computers in
 the distance as Tesla fades slowly out of view, heading towards them.
Redvixen giggles at Black_Widow.
Jamez runs into a phone booth. Shortly after the theme music starts, Jamez
 exits as Debonair.
```

Außen pfui, innen hui - die ersten MUDs waren optisch noch recht unansehnlich.



Selbst der Fantasywelt von Tolkiens »Herr der Ringe« ist ein eigenes MUD gewidmet.

Der Internet-Hype ist ungebrochen. Tagtäglich wird man mit überspannten Zukunftsvisionen oder neuen Schreckensmeldungen von Möchtegern-Psychologen über die Gefahren des noch recht neuen Mediums überschüttet. Über einen äußerst unterhaltsamen Bereich, der sich im allgemeinen gar nicht für aufgeregte Berichterstattung eignet, hört man jedoch sehr wenig: die Spiele im Netz.

Ob Sie ganz für sich eine Runde Tetris spielen, in einer Gruppe von Gleichgesinnten einen mittelalterlichen Kerker erforschen oder auf einer Karibikinsel einen Mörder überführen wollen – hier ist für jeden Geschmack etwas dabei. Auf unserer Tour begegnen Sie den Urgroßvätern der Internet-Spiele ebenso wie den aktuellen Trendsettern.

Software

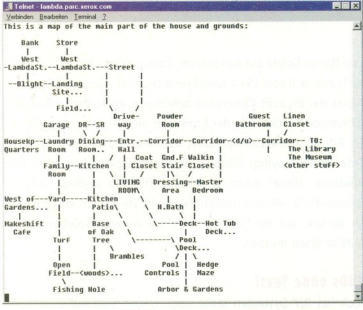
Wie alles begann ...

Was brachte Schüler und Studenten in den siebziger Jahren dazu, bis tief in die Nacht hinein aufzubleiben? Nein, noch nicht das Internet, sondern das Fantasy-Rollenspiel »Dungeons & Dragons« (D&D). Darin ging es um die Abenteuer einer Gruppe von Helden in einer Welt voller Magier und wackerer Kämpfer, die sich auf der Suche nach Ruhm und Ehre gegen allerlei Unholde und Drachen wehren mußten. Zu diesen Spielen traf sich eine Handvoll Personen, setzte sich mit genügend Pizza und Cola bewaffnet um einen Tisch und ließ ihrer Phantasie freien Lauf. Ein Spielleiter beschrieb den Mitspielern den Ort, an dem sie sich aufhielten, und was es dort alles zu sehen und mitzunehmen gab.

Zugleich wurden an den Universitäten die ersten Computer installiert. Die D&D-Fans unter den Informatik-Studenten erkannten schnell, welche Möglichkeiten in diesen Geräten steckte. Man konnte mit einem Computer den Spielleiter simulieren, der bisher immer zum Erzählen der Geschichte und der Verwaltung der Punkte erforderlich war. Das wohl erste Programm dieser Art wurde 1979 von Roy Trubshaw an der Uni von Essex in England geschrieben. Es war verhältnismäßig schlicht, enthielt nur wenige Räume und Puzzles, durch die sich die Wettstreiter vorarbeiten mußten, und lief auf einem Rechner mit einem Hauptspeicher von nur 50 KBytes. Das Spiel bekam in Anlehnung an D&D schon bald die Bezeichnung MUD (Multi User Dungeon, also etwa Mehrspieler-Verlies). Ein solches MUD-System sieht auf den ersten Blick wie ein gutes altes Infocom-Adventure aus. Allerdings ist die Spielwelt erheblich dynamischer als bei einem »einfachen« Computerspiel. So können Sie gegen entsprechende Bezahlung neue Räume, Gegenstände oder auch Tiere erschaffen, die dann frei in der Fantasiewelt umherwandern. Währenddessen wurde das Internet weiter ausgebaut. So konnten auch Personen aus weit entfernten Orten im gleichen MUD auf die Jagd nach Schätzen und Erfahrungen gehen. Schon bald liefen solche Programme auf Uni-Rechnern rund um den Globus. Als Anfang der achtziger Jahre die ersten erschwinglichen Modems auf den Markt kamen, konnten sich die Mitspieler auch vom heimischen Computer in die MUDs einloggen und brachten damit mehr als einmal die Großrechner der Universitäten zum Erliegen. Dabei würde man heute über diese Modems lachen: Sie hatten eine Datentransferrate von 300 bps, waren also fast 100 (!) Mal langsamer als heute.

Ein MUD für ein MOO

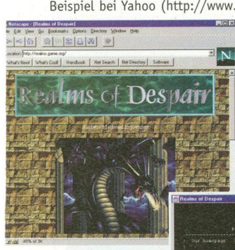
Ein großer Durchbruch für die Online-Spieler passierte 1989, als ein Student eine Abwandlung des Original-Spiels programmier-



Wie einst bei Infocom: Diese Karte zeigt einen Teil der Welt vom »LambdaMOO«.

te. Hauptmerkmal der »TinyMUD« genannten Variante: Sie fand vollständig im Speicher des Computers Platz. Ältere MUDs mußten aufgrund der kleinen Hauptspeicher der damaligen PCs noch alle Daten auf eine Festplatte auslagern – eine langsame und fehleranfällige Vorgehensweise. Schon bald entstanden neue Abarten des TinyMUD-Systems wie MUSH (Multi User Shared Hallucinations) oder MOO (MUD Object Oriented). Viele MUDs haben schon lange nichts mehr mit dem D&D-Prinzip zu tun. Sie entführen den Spieler stattdessen in »Star Wars«- und »Star Trek«-Universen oder lassen ihn in ein mittelalterliches Szenario mit Rittern und Burgen eintauchen.

Wenn Sie einmal in eine solche Mehrspielerwelt hineinschauen wollen, empfehlen wir einen Besuch im »LambdaMOO« (telnet://lambda.parc.xerox.com) oder dem mittelalterlichen MUD »Realms of Despair« (http://realms.game.org). Realms of Despair können Sie direkt in einem Java-fähigen Web-Browser spielen. Automatisch öffnet sich ein Fenster mit den wichtigsten Kommandos in Form von Schaltflächen – sehr komfortabel. Zur Einwahl ins LambdaMOO und den Großteil der anderen MUDs brauchen Sie ein Telnet-Programm, mit dem Sie Ihren PC über eine TCP/IP-Verbindung mit dem Spiel-Hostrechner verbinden können. Dazu reicht zum Beispiel schon das, welches bei Windows 95 mitgeliefert wird. Telnet-Programme finden Sie auch auf vielen Shareware-CDs oder im Internet selbst: Suchen Sie zum Beispiel bei Yahoo (http://www.yahoo.com) nach den aktuellsten Versionen. Eine sehr umfassende Liste von über 700 MUDs gibt es übrigens auf dem Server von Interplay (http://www.interplay.com/mudlist/mud/list.txt).

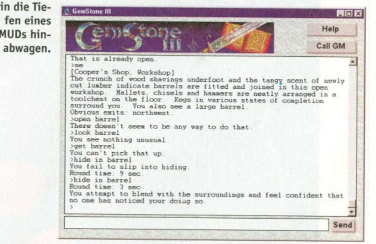


Steigen Sie von dieser schmucken Webseite in die »Realms of Despair« ...

... durch die Sie sich fast so komfortabel wie in einem »echten« Adventure bewegen können.



Auch auf CompuServe und AOL können Sie sich ...



... in die Tiefen eines MUDs hinabwagen.

Mailboxen – Spielen zum Ortstarif

Bei aller Internet-Begeisterung kommt oft die Mailbox-Szene etwas zu kurz, obwohl sie viel Pionierarbeit im Bereich der Online-Spiele geleistet hat. Schon sehr früh konnte man mit mehreren Spielern Verliese, die nur aus Textzeichen aufgebaut waren, gleichzeitig erforschen. Der Spielspaß litt unter der schlechten Darstellung nicht. Neue Technologien wie die ANSI-Terminalemulation ermöglichten auch bunte Bildschirmdarstellungen. Sofort wurden Online-Spiele daran angepaßt und enthielten jetzt ansehnlichere Darstellungen. Unzählige Mailbox-Spiele setzten ANSI ein, darunter Kreuzworträtsel, Quiz-Spiele à la Trivial Pursuit oder gar Pferdewetten.

Als der Reiz von ANSI-Grafiken langsam abflaute, ließ sich die Online-Gemeinde etwas Neues einfallen: RIP. Diese Abkürzung steht nicht für »Rest In Peace«, sondern bedeutet »Rip Imagining Protocol«. Dieses Kommunikationsprotokoll ruft bei bestimmten Spielsituationen Bilder auf, die zuvor vom MUD-Server auf den Rechner des Spielers übertragen worden sind. So wurde eine grafische Qualität möglich, von der MUD-Urväter wie »Rogue« und »Hack« nur träumen konnten. Endlich war es machbar, Icons und kleinere Bilder zu übertragen und auf der Benutzer-Seite zur mehrfachen Verwendung zu speichern, wodurch auch die Benutzerfreundlichkeit der Mailboxen selbst gewaltig stieg. Deren großer Vorteil ist noch heute, daß sie oft näher am heimischen Modem liegen als ein Internet-Provider. Wer also keine stundenlangen »Regio 50«-Gespräche führen will, ist manchmal mit einer Mailbox im Ortsbereich spiel- und kostentechnisch besser bedient, zumal man die Benutzer oft auch persönlich kennt.

Doch auch die kommerziellen Online-Dienste wollen hier mitmischen. Eine Suche nach »Games« bringt Ihnen bei CompuServe eine Menge Spiele auf den Schirm. Dazu gehört »Sniper«, das Sie ins Frankreich von 1944 zurückversetzt. Hier müssen Sie als US-Soldat vier bis acht Kameraden befehligen. Außerdem dabei: das »Enhanced Adventure«, der Großvater aller Abenteuerspiele.

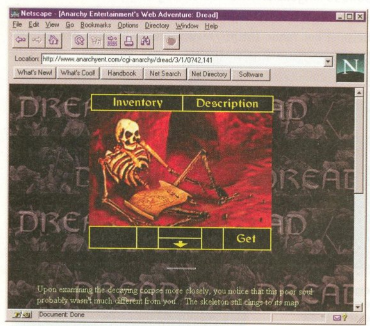
Bei AOL führt Sie das Kennwort »Games« in den Spielebereich. Unter »Role Playing« können Sie zum Beispiel »GemStone III« anwählen. Hinter einem schmucken Titelbild verbirgt sich ein Fantasy-MUD. »Modus Operandi« nimmt Sie mit auf eine Insel in der Karibik, auf der Sie zusammen mit anderen Spielern Kriminalfälle lösen müssen.

MUDs ohne Text?

Auch bei RIP-Systemen steht noch immer Text auf dem Bildschirm. Es geht aber auch anders: Anarchy Entertainment (http://www.anarchyent.com/) präsentiert mit »Dread« ein Grafikadventure im WWW. Hier muß der böse Drachen Dread in seiner Höhle aufgespürt und unschädlich gemacht werden. Mit einem Eintrag in die Bookmark-Liste können Sie das Spiel sogar abspeichern. Einziger Wermutstropfen: Man kann vorerst nur alleine durch die Höhle stapfen.

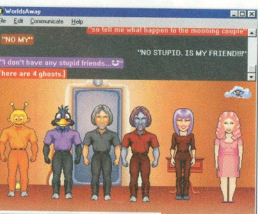
»Worlds Away« ist ein rein grafisches MUD-System in CompuServe (siehe auch PC Player 1/96). Per GO AWAY kann sich jedes CompuServe-Mitglied in die virtuelle Welt der Insel Kymer begeben. Dort stehen verschiedene Körper und Köpfe zur Auswahl, aus denen der Spieler sich seine Online-Persönlichkeit, den Avatar, zusammensetzen kann. Die Figuren können miteinander reden oder gezielt eine Nachricht an andere Mitspieler senden. Für die Zeit, die man in Worlds Away verbringt, gibt es sogenannte Token, mit denen man sich weitere Gegenstände wie zum Beispiel neue Köpfe oder Farbe zur Neugestaltung seines Äußeren kaufen kann. Wie im richtigen Leben gibt es hier schon Stammtische, Hochzeiten oder Wettspiele. Die letzte Neuerung sind sogenannte »Turfs«. Das sind Ein- bis Vier-Zimmer-Wohnungen, die man gegen eine monatliche Gebühr anmieten kann.

In der Theorie klingt das alles sehr schön, aber die Praxis sieht etwas anders aus. Da alle Animationen der Figuren auf der heimischen Festplatte lagern und vom Worlds-Away-Rechner ledig-



Unglaublich, aber wahr: ein Adventure im World Wide Web.

Wird es Ihnen in der normalen Welt von Worlds Away zu voll ...





... mieten Sie sich einfach eine eigene Wohnung.

lich Befehle wie »Figur A geht zur Position B« gesendet werden, ist bei maximal sechs Personen in einem Bild Schluß. Alle anderen Avatare erscheinen als kleine Wolke am oberen Bildrand. Bewegen sich alle sechs Personen gleichzeitig, fängt die Festplatte an zu rotieren. Je nach Qualität der Verbindung und Größe des Hauptspeichers (empfehlenswert: 16 MByte RAM) kann das Programm dabei auch schon einmal abstürzen.

IRC und WWW – Spiele überall!

Auch im IRC, dem Internet Relay Chat, gibt es für Spieler einige interessante Kanäle. Der einzige Haken: Hier wird vorwiegend Englisch gesprochen. Kann Sie das nicht schrecken, wählen Sie sich mit einem Programm wie mIRC (http://www.mIRC.com) in einen IRC-Server ein. Im Undernet (us.undernet.org) finden Sie zum Beispiel den Kanal »#acro«, auf dem 24 Stunden am Tag ein witziges Wortspiel stattfindet. Dabei gibt ein computergesteuerter Spielleiter den Mitspielern eine zufallserzeugte Buchstabenkombination wie »ABJDIS« vor. Die Spieler müssen nun gegen die Uhr eine möglichst abgedrehte Bedeutung für den Buchstabensalat herausfinden. Anschließend werden diese von den Mitspielern beurteilt – derjenige, dessen Erklärung dabei die meisten Stimmen bekommt, erhält eine Menge Punkte.

Selbst per E-Mail kann gespielt werden. In Anlehnung an das »Play by Mail«-System, bei dem mehrere Mitspieler ihre Züge an einen Koordinator schicken, der diese dann auswertet und den Spielern das Ergebnis zuschickt, wurden »Play by E-Mail«-Spiele wie Fußball-Ligen, Strategiespiele wie VGA-Planets oder sogar Star-Trek-Szenarien ins Leben gerufen. Das Verschicken der Züge per E-Mail sorgt nebenbei dafür, daß die einzelnen Spielrunden schneller und vor allen Dingen billiger (da ohne Porto) durchgeführt werden können.

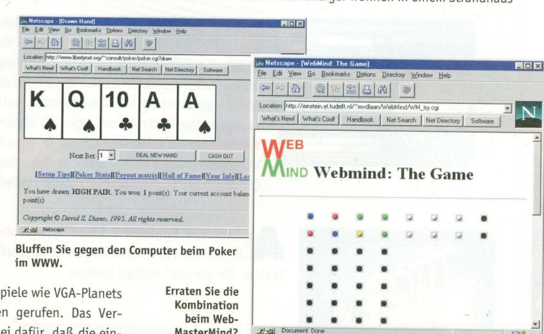
Auch im World Wide Web darf gespielt werden. Der wesentliche Unterschied: Fast alle dieser Spiele sind (noch) für einen Einzelspieler ausgelegt. Interaktionen wie in einem MUD suchen Sie hier vergebens. Dafür findet sich immer mal ein Spiel für die Mittagspause. Wie wäre es zum Beispiel mit einer Partie Poker (http://www.libertynet.org/~consult/poker/welcome.html) oder einer Runde Master Mind (http://einstein.et.tudelft.nl/~mvdlaan/WebMind/WM_intro.html)?

Eine umfassende Liste von »Play by E-Mail«-, IRC- und WWW-Spielen finden Sie bei Yahoo (http://www.yahoo.com/Recreation/Games/Internet_Games/). Dort gibt es auch eine recht umfangreiche Aufstellung zahlreicher MUDs. Allerdings ist nicht alles Gold, was glänzt. So kann man in der »Internet Gaming Zone« (http://www.zone.com/) zwar die Spiele Bridge, Schach, Go und Hearts gegen andere Mitspieler spielen, muß dafür jedoch vorher satte 1,4 MByte für die grafische Oberfläche herunterladen.

Der Rest der Welt

Neben den bisher recht klar umrissenen Spielen im WWW gibt es auch Seiten, die sich nicht in eine feste Kategorie einsortieren lassen. Eine klare Trennlinie zwischen Spiel und Unterhaltung gibt es bei Adressen wie »The Spot« (http://www.thespot.com) oder »Club Mode« (http://www.clubmode.com) eigentlich nicht. Im direkten Vergleich mit MUDs oder normalen Computerspielen würden sie wahrscheinlich eher schlecht abschneiden. Dennoch kann man ihnen einen beträchtlichen Unterhaltungswert nicht absprechen, und durch die Interaktion mit den Hauptpersonen und anderen Besuchern wird hier ein neues Element ins Spiel gebracht. Ist die Handlung bei einem Adventure meistens mehr oder weniger linear vorgegeben, kann bei »The Spot« auch schon einmal eine Hauptfigur »sterben«, oder die Handlung wird auf den vielfachen Wunsch der Leser umgeschrieben. Im schönsten Neudeutsch nennen sich diese Adressen »episodic website«, hier werden also Tag für Tag neue Handlungswendungen präsentiert.

Mit »Melrose Place im Internet« ließe sich The Spot am ehesten beschreiben. Sieben Mittzwanziger wohnen in einem Strandhaus

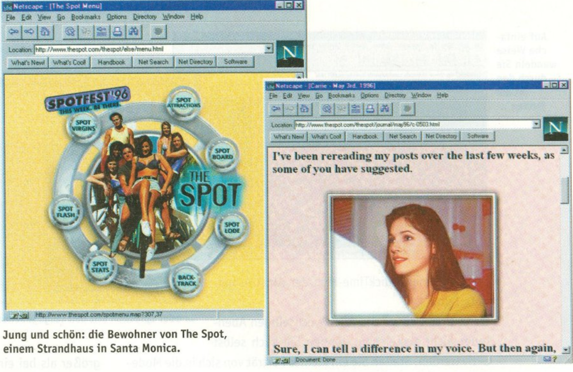


Bluffen Sie gegen den Computer beim Poker im WWW.

Erraten Sie die Kombination beim Web-MasterMind?

in Santa Monica und lassen die Welt täglich neu in Bild und Text an ihren Erlebnissen und Gefühlen teilhaben. Dafür gibt es neue Tagebucheintragungen jedes Hausbewohners. Damit nur der Leser über alles Bescheid weiß, haben sie sich verpflichtet, niemals die Einträge ihrer Mitbewohner zu lesen. Als Ergänzung gibt es kleine Videos, Tondateien oder Bildersammlungen. In einer eigens eingerichteten Nachrichtensektion können die Fans und Bewunderer sich über die Höhen und Tiefen der Stars unterhalten.

Eine ganze Weile wußte niemand so genau, was The Spot eigentlich sollte. Die Seiten wurden nicht durch Anzeigen geschmückt, und da man jedem Hausbewohner per E-Mail seine Kommentare zuschicken konnte, glaubten nicht wenige Leser, die Geschichten würden tatsächlich so passieren. Ende des vergangenen Jahres gab es dann eine offizielle Auflösung: The Spot war das geistige Kind einer Werbeagentur, die sich auf diese Weise einen guten Namen und eine Basis für lukrative Werbekunden geschaffen hat. Heute finden sich zum Beispiel Anzeigen von Honda auf den Spot-Seiten. Die Personen sind allesamt Schauspieler, die Geschichten mehr oder weniger frei erfunden. Der besondere Gag war und ist, daß die Handlung von den Lesern aktiv beeinflußt werden kann. E-Mail genügt – schon wird die Handlung bei ausreichend vielen Einsendungen umgeschrieben.

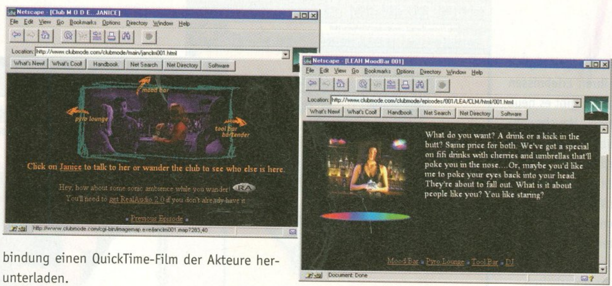


Jung und schön: die Bewohner von The Spot, einem Strandhaus in Santa Monica.

Hausbewohnerin Carrie teilt uns ihre Probleme mit.

Glaubt man den Worten der Schöpfer von »Club Mode«, einer weiteren »episodic website«, so wird man hier in die abgedrehte Welt einer schicken Tanzbar und ihrer ultracoolen Gäste entführt. Lassen Sie sich nicht abschrecken, das Ganze präsentiert sich recht witzig. Sie können im Club mit verschiedenen Personen »reden«, indem Sie ihnen Antwort auf einer Art Stimmungsbarometer geben. Rot bedeutet darauf zum Beispiel »Nein«, Grün »Ja«. So kann das Gespräch in mehrere Gesprächsebenen verzweigen. Nebenbei können Sie sich per Real Audio ein paar Takte cooler Clubmusik anhören, oder bei entsprechend schneller Ver-

Auf einfache Weise wandeln Sie durch den »Club Mode« ...



... oder sprechen mit den vorgegebenen Akteuren.

bindung einen QuickTime-Film der Akteure herunterladen.

Wenn Ihnen die wöchentlich wechselnden Abenteuer nicht ausreichen, können Sie auch selbst aktiv werden. Stellen Sie ein kleines Porträt von sich in die Mode-Meet-Sektion oder treffen Sie sich mit anderen Besuchern in einem Chat-Raum zu einem kleinen Schwatz. Dieser Raum wird auf entsprechend ausgerüsteten Web-Browsern in einem Java-Fenster dargestellt. Der Club Mode ist eine unterhaltsame Mischung aus Minimalst-Adventure und abgedrehten Geschichten – schauen Sie mal vorbei.

Unser Fazit

Den meisten Spaß machen, wie auch schon bei vielen neueren Computerspielen, Abenteuer mit mehreren Personen. Die Entwicklung von Java-Applets, mit denen man sich in MUDs wie dem mittelalterlichen »Realms of Despair« einloggen kann, macht diese Spiele noch etwas massenwirksamer. Worlds Away fährt eine andere Schiene. Hier wird alles grafisch dargestellt, das führt jedoch dazu, daß das System bei den maximal sichtbaren sechs Personen deutlich ins Schleudern kommt.

Bei MUDs ist viel mehr Raum für die eigene Kreativität gegeben. Hier können Sie nicht einfach nur neue Gegenstände kaufen, sondern je nach Erfahrungsgrad neue Objekte oder gar Personen erschaffen. Allerdings ist hier die Phantasie etwas stärker gefragt – die meisten MUDs bestehen immer noch aus reinem Text. Dafür ist der Spielspaß um Längen größer als bei einer Partie Schach, wenn hier vor einem Spiel, wie bei der Internet Gaming Zone, erst noch knapp eineinhalb MByte heruntergeladen werden müssen. Ohne jeglichen Einsatz geht auch der Anreiz zur digitalen Pokerrunde gegen Null.

Das größte Hindernis sind jedoch nach wie vor die Telefongebühren. In den USA kann man sich aufgrund der fast flächendeckend kostenlosen Ortsgespräche stundenlang quasi zum Nulltarif in einem MUD aufhalten. Hier in Deutschland ist das ohne weiteres nur Studenten vergönnt, die durch ihre Uni über einen Anschluß zum Internet verfügen. Die Mailboxen mit RIP-System bieten eine vergleichsweise kostengünstige Alternative an, wenn Sie keinen Einwahlknoten eines großen Providers wie AOL oder CompuServe zum Ortstarif in Ihrer Nähe haben, von dem aus Sie ins Internet starten können.

Wollen Sie selbst noch ein bißchen auf Entdeckungstour gehen, ist die Yahoo-Seite zum Thema Internet-Spiele ein guter Startpunkt: http://www.yahoo.com/Recreation/Games/Internet_Games/

(ra/af)

WAS BRINGT DIE ZUKUNFT?

Die britische Firma Entertainment Online (E-On) will versuchen, mit einer Mischung aus Worlds Away und Spielhalle Kunden an das eigene Unterhaltungsprogramm zu binden. Ein aus dem Internet herunterzuladender Client (http://www.e-on.com/), der unter Windows 3.x oder Windows 95 auf die Internet-Protokollfamilie TCP/IP aufsetzt, soll Gespräche der Benutzer und verschiedene Spiele im großen Online-Rahmen ermöglichen. Zwischen zwei und 100 Spieler sollen die verschiedenen Angebote gleichzeitig nutzen können. Neben Chats und Multiplayer-Spielen werden auch ein Online-Shop mit ausgesucht guten Programmen, ein Magazin und Edutainment geboten. Wenn dieser Dienst auch noch kostenlos zu nutzen wäre, könnte sich jeder Spieler hier wie im Paradies fühlen.

Daddelkisten mit Connectivity

Bei einem Blick über den Zaun stellt man fest, daß auch in der Welt der Spielekonsolen über Online-Aktivitäten nachgedacht wird. Neben diversen bereits erhältlichen CD-ROM-Laufwerken, Mäusen und Joysticks sind nun für verschiedene Konsolen auch Modems und komplette Internet-Anbindungen in der Entwicklung. Das Sega Saturn wird wohl als erste Konsole Multiplayer-Spiele bieten. Das »Net Link« ist ein 28.8er Modem, mit dem ab Herbst über die kalifornische Firma Concentric Network in den USA im Verbund gespielt werden kann. Pläne für den europäischen Raum wurden noch nicht bekanntgegeben.

Gerüchteweise basteln auch Sony (Playstation) und Nintendo (Ultra 64) an eigenem Online-Zubehör, haben bisher jedoch keine Einzelheiten veröffentlicht.

Kali & DirectPlay: das Internet als Netzwerk

Die meisten Multiplayer-Spiele für PCs sind auf die Nutzung von Modems, Null-Modems und IPX-Netzwerken ausgelegt. Damit diese auch per Internet funktionieren können, müssen die Protokolle IPX und TCP/IP unter einen Hut gebracht werden. Dies wird durch das Verpacken von IPX-Daten in TCP/IP-Pakete erreicht, »Tunneling« genannt. Mehrere Programme können dies bewerkstelligen. So gibt es Kali (http://www.axxis.com/kali/) inzwischen auch als Beta-Version für Windows 95. Microsofts DirectX-Schnittstelle wird ein Modul namens DirectPlay enthalten, dank dessen Windows-95-Spiele über alle Arten von PC-Verbindungen (auch das Internet) gleichermaßen mehrspielertauglich werden.

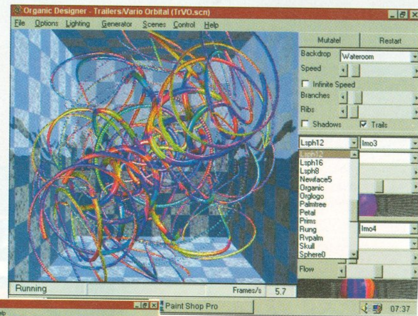
Hier ist jedoch noch echter Pioniergeist gefragt. Treiber wollen installiert und eingerichtet, Parameter ausgetüftelt und angegeben werden. Neben den üblichen Speicherplatz-Problemen (ein solcher Treiber belegt schon mal 70 KByte) ist im Einsatz auch die Qualität der Verbindung von großer Bedeutung. Wohl dem, der eine fixe ISDN-Leitung ins Internet sein eigen nennt – Otto Normalbenutzer muß halt das eine oder andere Rucken im Spielablauf in Kauf nehmen.


Langnese

MUTATION in ECHTZEIT

Test: Print Organic Art

Gewagt: Englands bekanntester Computer-Künstler läßt jedermann mit seinen bisher einmaligen Algorithmen spielen und gestalten.



In Organic Art kombinieren Sie geometrische Grundformen zu hypnotischen Strukturen.

Wenn William Latham, Jahrgang 61, von »Sex und Gewalt« spricht, meint er weder das Fernsehprogramm noch einen neuen Doom-Clone. Mit diesen beiden Schlagworten faßt er das Schema der Evolution zusammen – Vermehrung, Austausch von Genen, Überleben des Stärkeren. Latham ist aber kein Biologe im eigentlichen Sinne; er züchtet Computerkunst.



Ihre Kreationen lassen sich auf Wunsch auch als hochauflösendes Standbild speichern.

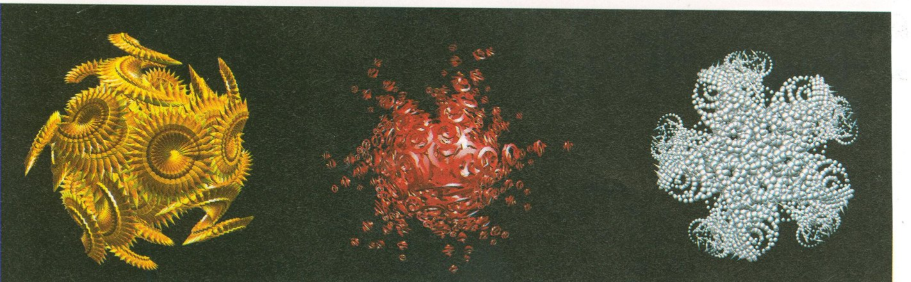
Als Kunststudent zeichnete er obskure Grafiken mit Kugelschreibern, experimentierte mit geometrischen Formen und stellte seine Bilder unter anderem in einer Ausstellung mit Werken von psychisch Kranken aus, weil er seine rohe, ungeschliffene Ausdruckskraft darin wiederfand. 1988 stellte er sich bei IBM vor, weil er Ideen für den Einsatz des Computers in der Kunst hatte. IBM engagierte ihn für ein Forschungsprojekt und brachte ihn mit Programmierer Stephen Todd zusammen. Gemeinsam entwickelten sie Programme wie »Mutator«, die einen eigenwilligen Grafikstil erzeugten, den so bisher kein anderer Künstler wiederholt hat. Gemeinsam schrieben die beiden ein Buch über ihre Arbeit mit dem Namen »Evolutionary Arts and Computers«. 1994 gründete Latham eine Firma namens »Computer Artworks«, die in London als Design-Büro für Computerkunst in seinem typischen Stil fungiert.

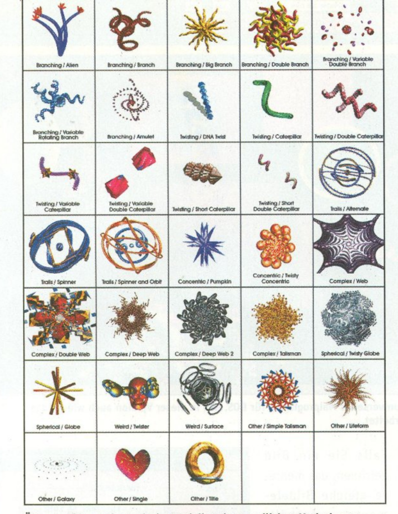
Zusammen mit Warner Interactive entschloß sich Latham zu einem radikalen Schritt: Er entwickelte das Programm »Organic Art«, welches seine bisherigen Algorithmen enthält. Jeder PC-Besitzer kann jetzt selbst seine Bilder errechnen lassen. Aber auch wenn Sie nicht kreativ werden wollen, ist Organic Art ein faszinierender Bildschirmschoner mit nahezu unendlichen Variationen und hypnotischen Animationen.

Nach der Installation von rund acht Megabyte auf Ihrer Festplatte hat sich Organic Art als Bildschirmschoner für Windows 95 oder Windows 3.1 eingenistet. Im Options-Dialog können Sie lediglich bestimmen, welche der über einhundert vorgefertigten Szenen angezeigt werden sollen; je nach Rechnerleistung werden Sie komplexere Gebilde ausschalten oder sich auf persönliche Favoriten beschränken.

Die Szenen sind nicht etwa Standbilder, sondern vielmehr Formeln, die mit einer Prise Zufall für immer neue Animationen sorgen. Geometrische Erscheinungen wirbeln durch den Raum, bewegen sich in völlig ungeordneten Bahnen, um sich dann auf einmal zu komplexen Strukturen zusammenzufinden. Andere Formeln schaffen sich stetig schlängelnde Wesen aus einer anderen Welt oder Schmuckstücke, die sich um imaginäre Achsen winden. Diese Kunstwerke lassen sich weder vernünftig mit Worten beschreiben, noch mit herkömmlichen Mitteln herstellen – ohne Computer wären diese Objekte nie entstanden.

Latham hat zwar diese hundert Szenen für Sie aus dem unendlichen Pool seiner Formeln herausgesucht, aber damit fängt Organic Art gerade erst an. Einen Mausklick entfernt finden Sie

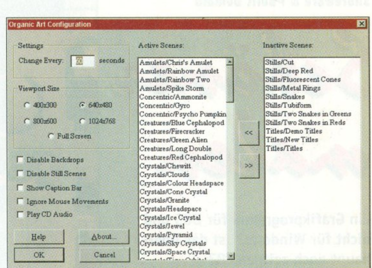




Über dreißig mathematische Modelle mit unendlichen Variationen laden zum Experimentieren ein.

den »Designer«, mit dem Sie Ihre eigenen Kunstwerke zusammenstellen. Der Designer verwendet insgesamt vier Elemente, die Sie kombinieren können. **Generatoren** sind die Formeln, nach denen die kleinen Bildelemente angeordnet werden. Insgesamt 32 solcher Generatoren sind im Programm gespeichert. Die Bildelemente selbst werden **Meshes** (3D-Netze) genannt. Dabei handelt es sich um einfache 3D-Objekte wie Kugeln, Ringe oder Zylinder. Bei starker Rechenleistung (dicker Pentium) ist auch der Einsatz von Schädeln, Logos, Pflanzen und komplexen Gegenständen sinnvoll. Jeweils zwei Meshes werden anhand der Formeln des Generators im dreidimensionalen Raum angeordnet. Jedes Mesh hat eine **Textur,** einen farbigen Aufkleber, der sich allerdings stetig ändern und verschieben kann. Zu guter Letzt gibt es noch einen **Background,** der entweder eine einfache Farbe ist, oder aber ein komplettes Bild oder Foto sein kann. Texturen und Backgrounds sind im GIF-Format gespeichert, so daß Sie hier auch eigene Kreationen hinzufügen können.

Neben diesen vier groben Faktoren bestimmen Sie über Schieberegler noch Details der 3D-Skulptur. Bei sich verästelnden Strukturen sind das die Zahl der Zweige (Branches) und der Rippen (Ribs) innerhalb eines Astes. Je mehr Rippen und Zweige



Im Bildschirmschoner legen Sie nur fest, welche der vorgefertigten Muster benutzt werden sollen.

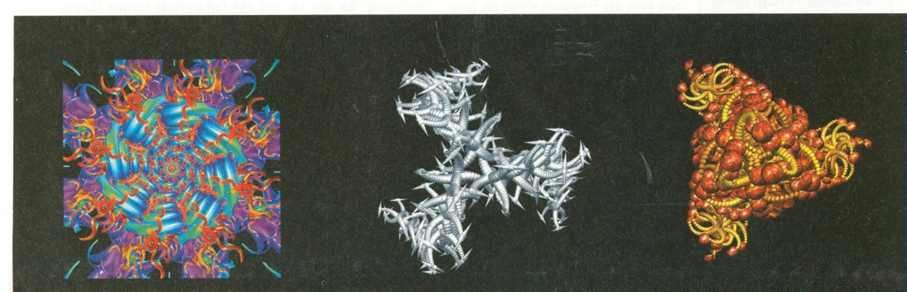
eine Figur hat, desto länger braucht der PC zum Errechnen einer Animationsphase – manche Kunstwerke werden zehnmal in der Sekunde animiert, andere benötigen dreißig Sekunden pro Bild. Damit sich zwischen den einzelnen Bildern entsprechend viel oder wenig ändert, bestimmen Sie die Geschwindigkeit oder stellen diese auf »unendlich«, um keinen zusammenhängenden Film, sondern immer neue Variationen der Grundformel zu erhalten. Wenn all diese Knöpfe und Regler Sie zu sehr fordern, drücken Sie einfach einmal auf den »Mutate«-Knopf. Organic Art läßt die Würfel fallen, stellt eine neue Skulptur auf Zufallsbasis zusammen und zeigt diese an. Gefällt Ihnen das Gebilde, speichern Sie es einfach ab. Findet es nicht Ihre Zustimmung, klicken Sie weiter nach neuen Mutaten. Doch Vorsicht – das Ansehen immer neuer Muster kann süchtig machen ... **(bs)**

ORGANIC ART

▶ **Hersteller:**	Warner Interactive
▶ **Betriebssystem:**	Windows 3.1 & 95
▶ **Hardware:**	
▶ **Sprache:**	Englisch

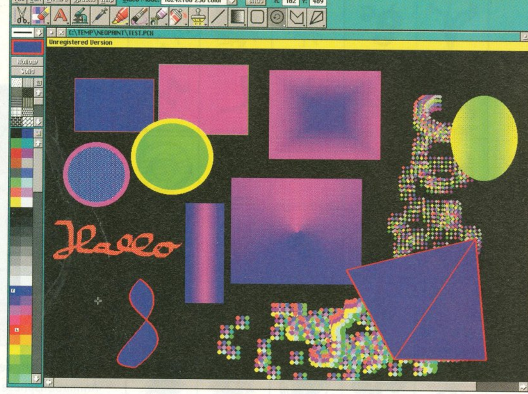
BORIS SCHNEIDER ★★★★★

Eine gewagte Wertung für einen Bildschirmschoner? Nein, ein Lob für den Mut und die Umsetzung: Wenn Sie mit einem einmaligen Grafikstil viel Geld verdienen könnten, würden Sie das Herstellungs-Programm für 80 Mark unter die Leute werfen?
Nun kann man natürlich lange streiten, ob Ihnen diese Bilder gefallen oder nicht. Wenn nicht - prima, geben Sie Ihr Geld für ein Computerspiel aus. Wenn Sie aber genauso wie ich der Faszination dieser technischen und doch lebenden Strukturen erliegen, dann kostet diese CD-ROM weniger als ein oller Kunstdruckband. Lediglich eines fehlt: Die Warnung auf der Packung, daß dieses Programm Sie um Ihren Schlaf bringen kann.



Schöner malen

Ein Grafikprogramm für DOS und nicht für Windows? Ist das überhaupt noch zeitgemäß? Wenn man »Neopaint« heißt und so manches teure Windows-Programm in die Tasche steckt, ganz sicher.



Neopaint 3.2 ist ein universelles Malprogramm für DOS, das in dieser Version auch wieder das GIF-Dateiformat verarbeitet.

Mit »Corel Draw« haben Sie Ihre Wohnungseinrichtung gezeichnet, mit »Paintshop« Ihre Urlaubsdias gefälscht. Aber wie zeichnen Sie eine impressionistische Sommerwiese direkt in der Grafikkarte? Dazu brauchen Sie ein Malprogramm wie beispielsweise Neopaint. Hier wird die Maus zum Pinsel, mit dem Sie auf dem Bildschirm Farben setzen und so ein buntes Bild gestalten.

Beim Malen können Sie zwischen neun verschiedenen Pinsel-Charakteristiken wählen. Neopaint bietet neben dem normalen, deckenden Zeichenmodus weitere acht, die unterschiedlichen Zeichen-Utensilien (Filzstift, Pinsel, Tintenfeder) nachempfunden sind. Die Form und die Dicke des Zeichenwerkzeugs können Sie ebenfalls verändern. So gibt es nicht nur den einfachen Punkt, sondern auch Quadrate, Kreise oder Linien. Wenn Sie mit einer schrägen Linie einen Text malen, sieht dieser aus, wie von einem Füllfederhalter geschrieben.

Zum Ausleben der mehr oder minder künstlerischen Aktivitäten stehen auch geometrische Funktionen zur Verfügung. Rechtecke und Kreise müssen Sie nicht per Hand zeichnen, dafür gibt es entsprechende Funktionen. Kreise können fast beliebig verzerrt werden, so daß aus ihnen eine gedrehte Schraube entsteht. Alle geometrischen Formen füllt das Programm wahlweise mit einer Farbe und umrandet diese mit in einer beliebig dicken Linie in einer zweiten Farbe. Anstelle einer einfachen, ausgefüllten Fläche benutzt Neopaint auf Wunsch auch Muster. Davon sind bereits 48 vordefiniert, die Sie nach Herzenslust verändern und speichern können. Außerdem kann das Programm einige der geometrischen Formen mit Farbverläufen füllen, bei denen Sie die Start- und die Endfarbe wählen. Die dazwischen liegenden Farbwerte berechnet es dann selbständig. Falls die exakten Werte in der Palette nicht vorhanden sind, setzt das Malprogramm diese aus Rasterungen zusammen. Auch hier können Sie aus vier verschiedenen Rastermethoden auswählen.

Falls Sie ein Bild zeichnen, das mehrere gleiche Bildelemente enthält, kommt die Scheren-Funktion gerade recht. Mit dieser schneidet Neopaint beliebig geformte Bildteile aus und setzt sie an gewünschter Stelle wieder ein. Der Clou dabei ist, daß diese Bildteile auch als Füllmuster parat stehen. Außerdem können Sie diese in einer »Muster«-Bibliothek sammeln.

Gradient Options
Style:
Direction:
Fill Color to Line Color
Line Color to Fill Color
Dither Method:
Dispersed Dot
Ok
Cancel

Fast alle grafischen Figuren füllt das Programm auf Wunsch mit Farbverläufen. Dafür stehen acht verschiedene Verlaufsmuster und vier Rasterungen zur Verfügung.

Bildauschnitte lassen sich mit einer Lupen-Funktion vergrößern. Dadurch erleichtert das Programm pixelgenaues Arbeiten. Leider stehen in diesem Vergrößerungs-Modus nicht mehr alle Malfunktionen zur Verfügung. Ausgerechnet die häufig benötigte Scheren-Funktion fiel dieser Einschränkung zum Opfer.

Das Programm arbeitet mit Auflösungen von 640 mal 480 Pixeln bis hinauf zu 1024 mal 768 Pixeln. Das zu bearbeitende Bild kann jedoch viel größer sein. Die maximale Größe hängt dabei vom freien Festplattenplatz ab, denn Neopaint speichert übergroße Bilder in einer eigenen Auslagerungsdatei. An Farbauflösungen stehen 16, 256, 32 768, 65 536 und 16,7 Millionen Farben zur Verfügung. Bei den 16- und 256-Farben-Modi können Sie die Farbpalette beliebig ändern.

Die Grafiken speichert das Programm in fünf verschiedenen Formaten. In der aktuellen Version 3.2 gibt es auch wieder das GIF-Dateiformat, das aus Lizenzgründen einige Versionen lang entfernt wurde. Die anderen Formate: PCX, TIFF, BMP und das hauseigene ST-Format.

Auf der CD der PC Player plus dieser Ausgabe finden Sie die Shareware-Version von Neopaint 3.2. Die Vollversion kostet inklusive Versand rund 90 Mark.

(hf)

AUF DER CD-ROM

... der aktuellen PC Player plus finden Sie im Verzeichnis \PROGRAMM\NEOPAINT die Shareware-Version von Neopaint 3.2.

NEOPAINT 3.2

- **Hersteller:** Neosoft Corp.
- **Betriebssystem:** MS-DOS
- **Hardware:** ①②③④⑤
- **Sprache:** Englisch


macron, münchen
Graphik- und
Videobeschleuniger
SPEED
REALISM
FUN
BEST OF
BYTE
CeBIT'96
Winner
inklusive
Descent II* und
Destruction Derby
Stealth 3D 2000 XL
Wo bekommen Sie mehr? Die Stealth 3D von Diamond ist nicht nur ein blitzschneller Graphikbeschleuniger. Sie bietet auch leistungsfähige 3D-Graphikbeschleunigung für lebendige 3D-Animationen und realistische Spiele. Video- und MPEG-Playback sind selbstverständlich inklusive. Die Stealth 3D verbessert die Systemleistung drastisch: Höhere Auflösung, Millionen Farben und höchste Geschwindigkeit für graphikintensive Business-Anwendungen und Action-Spiele.
Die Komponenten für 64-Bit Graphikbeschleunigung in High-Speed: Superschnelle EDO DRAM-Technologie, der ViRGE Chip von S3 und die optimierten Diamond-Treiber mit InControl Tools. Die Stealth 3D läuft unter Windows 3.1x, Windows® 95, Windows NT 3.51 und DOS. Die Kompatibilität mit zukünftigen 3D-Applikationen für Windows® 95 ist durch den Einsatz von Microsoft DirectX APIs gesichert. Für noch mehr Spaß gibt's zusammen mit der Stealth 3D die Spiele-Hits Descent II* von Interplay und Destruction Derby von Sony. Überzeugen Sie sich selbst!

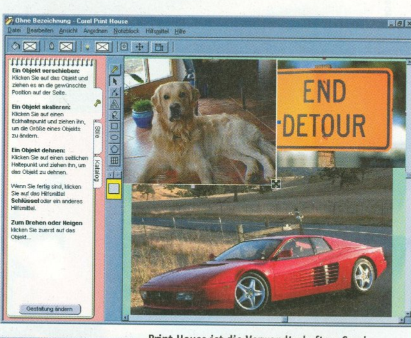
Modell	Speicher (Fast EDO DRAM)	Max.Speicher
2200	2MB	2MB
2240	2MB	4MB
2400	4MB	4MB
3D Features	Gourad Shading, Perspektivische Korrektur, Alpha Blending, Bilineare Filter, Z-Buffering	

2000
Stealth 3D
Outrageously Fast Graphics – Plus 3D!
DIAMOND
S3d Onboard
Stealth 3D ACCELERATED
DIAMOND
MULTIMEDIA
SPEA Software GmbH, Moosstraße 18 b, 82319 Starnberg
Fax 0 81 51/2 12 58
Mailbox Modem 0 81 51/ 26 62 41
Mailbox ISDN 0 81 51/7 80 01
Compuserve GO SPEA
Internet http://www.diamondmm.com
http://www.spea.com
Halle 9
Stand C940
CADOPEN '96
* Version Destination Quartzum

Test: Print Shop Deluxe und Print House

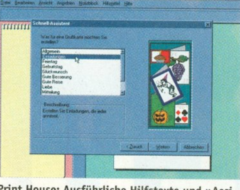
UNTER HOCHDRUCK

Heimdrucksachen vom Kalender bis zur Visitenkarte sind rasch am PC designt. An passender Software herrscht kein Mangel: Genre-Großvater »Print Shop« lockt mit einer gelifteten Neuausgabe, doch Corels »Print House« will auch ein Stück vom Druckwerk-Kuchen abhaben.



Print House ist die Verwandtschaft zu Corel Draw durchaus anzusehen. Viel Flexibilität und ein tolles Bildarchiv machen das Programm für Fortgeschrittene empfehlenswert.

Es gibt Dinge, die so beständig sind, daß sie bereits eine zweite Generation von Erdenbürgern faszinieren. Dazu gehört neben Nutella und dem Bundeskanzler auch Broderbunds »Print Shop«. In den 80er Jahren, als Commodore 64 und Apple II heiße Kisten waren, erfand die amerikanische Firma mit diesem Programm ein ganzes Genre. Der Print Shop war weder Textverarbeitung noch DTP, sondern eine Art Heimdruckerei, um fix hübsche Poster und Grußkärtchen zu fabrizieren. Endlich eine spielerische »Anwendung«, die auch Leute faszinierte, die ihre Nasen sonst nur für »The Bard's Tale« und »International Soccer« vor den Monitor bewegten. Ganze Wälder wurden bedruckt, Farbband-Generationen verschlissen und Klang-Kaskaden sägender Nadeldrucker provoziert – Glückseligkeit allerorten.



Print House: Ausführliche Hilfstexte und »Assistenten«-Anweisungen verlangen etwas Einarbeitungszeit.

Schnitt. Über zehn Jahre und einige hunderttausend verkaufte Einheiten später ist der Print Shop immer noch unter uns. Freilich nicht mehr für rumpeliges 8-Bit-Equipment, sondern in einer »Deluxe«-Version auf den Windows-User zugeschnitten. Das Konzept eines simplen Programms für Heimdrucksachen ist angesichts der jüngsten Hardware-Bewegungen sinnvoller denn je. Nachdem wir jahrelang mit Schwarzweiß-Output vorlieb nehmen mußten, ist seit kurzem Farbe für die Massen erschwinglich geworden. Einen ordentlichen Farb-Tintenstrahldrucker bekommt man an guten Tagen schon für unter 500 Mark feilgeboten. Dann mal her mit der passenden Software.

Stellt sich nur noch die Frage, ob Sie Ihre Barschaft für den überarbeiteten Print Shop oder die Corel-Konkurrenz »Print House« verbraten sollen ...

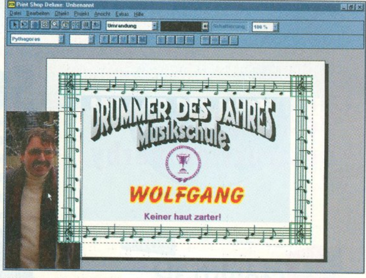
Aus Erfahrung gut: Print Shop Deluxe

Die Erde dreht sich weiter, Print Shop läuft jetzt unter Windows – läßt sich aber ähnlich leicht bedienen wie vor einem Jahrzehnt. Ein gut gelauntes Hauptmenü bietet Ihnen sieben Projekttypen an. Zu den Klassikern wie Postern, faltbaren Grußkarten, auf mehrere Seiten verteilte Banner und Kalender gesellen sich drei neue Druckwerke: »Zertifikate«, »Bürobedarf« und »Etiketten«. Dahinter stecken Vorlagen für Briefköpfe, Disketten- oder Video-Labels und Belobigungsurkunden – jedem Betrieb sein »Mitarbeiter des Monats«!

Für alle Drucksachen-Typen gibt es eine Fülle an fertigen, editierbaren Beispielen oder Layouts, bei denen Sie nur noch Texte rein-

Layout wählen

Print Shop Deluxe: schnelle Resultate mit wenigen Mausklicks, auch für Pulldown-Menü-Hasser erträglich.



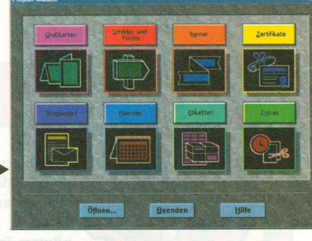
Mit seiner klaren Struktur ist Print Shop Deluxe für den Privatbereich prädestiniert. Das serienmäßige Grafikarchiv beschränkt sich auf kleine Bildchen und Rahmen (»Clip-Art«). Sie können auch digitalisierte Fotos im TIFF- oder Photo-CD-Format importieren.

schreiben und Bilder auswählen müssen. Diese alte Stärke des Print Shop funktioniert auch in der jüngsten Version; in Windeseile hat man ein vernünftiges Resultat beisammen. Die einzelnen Grafikelemente wie Textkästen und Grafiken lassen sich zudem einzeln verändern, löschen oder hinzufügen. Selbst das Anreichern einer Blanko-Form mit Objekten ist so einfach, als würde man einen Pizzateig mit Zutaten belegen. Gegenüber früheren Programm-Versionen geizt Broderbund nicht mehr mit den Grafiken herum: Rund 4 000 Bildchen sind auf der CD drauf.

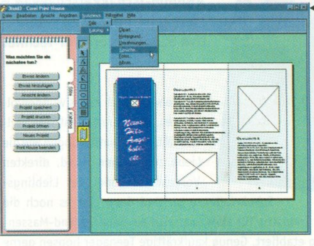
Der Rivale: Print House

Die seriöse Aura, welche vom großen Grafikbruder »Corel Draw« herüberweht, ist bei »Print House« nicht zu ignorieren. Das fängt mit der schönen Sitte an, daß Corel in seinem voluminösen Handbuch farbige Abbildungen aller Cliparts zeigt, die sich auf der CD befinden. Wo man beim Print Shop mühsam mit wenig hilfreichen Suchbegriffen die Grafikflut sichten muß, lädt Corel zum entspannten Bilderschmökern ein. Selbst ein 300 Phrasen starkes Schwall-Textregister für diverse Grußkarten ist abgedruckt – unentbehrlich für uns Kleingeister, denen Prosa vom Kaliber der Muttertags-Hymne »Meine Hände sind schmutzig, ist das nicht putzig?« niemals einfallen würde.

Print House läuft nur unter Windows 95 und bietet jene bewährt-nüchterne Benutzerführung, deren Wurzeln unübersehbar in die Erde seriöser Anwendungen münden. Im Klartext: Das Programm wirkt weniger einladend als der Print Shop und erfordert mehr Einarbeitungszeit. Dafür ist Print House in Sachen Ausstattung der Herrscher im Ring. Im Prinzip lassen sich hier die selben Drucksachen designen wie beim Print Shop Deluxe, sogar mit mehr Variationen im Detail. Zu rund 5 000 gezeichneten Clip-Arts gesellen sich bei Corel gut 1 000 digitalisierte Großformat-Photos im JPEG-Format. Dazu kommen satte 100 Schriftarten und sogar eine Rechtschreibprüfung – was wäre peinlicher als ein Tippfehler in der Geburtstagskarte für den Germanistik-Professor? Außerdem darf man auch frei Hand zeichnen und Ellipsen, Kreise oder Rechtecke in die Landschaft stellen. Bei Print Shop Deluxe sind Sie hingegen darauf beschränkt, Text- und Grafik-Objekte zu verrücken oder in der Größe zu ändern.



Print Shop Deluxe: Klar strukturierte Menüs – hier finden sich auch Einsteiger und Kinder schnell zurecht.



Print House: Ein echtes Windows-95-Kind, das sich leider durch eine adäquat langweilige Aufmachung auszeichnet.

Ein echter Pluspunkt für den Print Shop Deluxe ist die simple, spaßige Bedienung: bunte Buttons statt steriler Icon-Symbolik. Damit können auch weniger versierte PC-Anwender und Kinder etwas anfangen. Während Print House in leicht penetranter »Assistenten«-Manier den Anwender textreich durch die einzelnen Schritte eines Projekts schubst, herrscht beim Print Shop eine durchschaubare Gemütlichkeit vor.

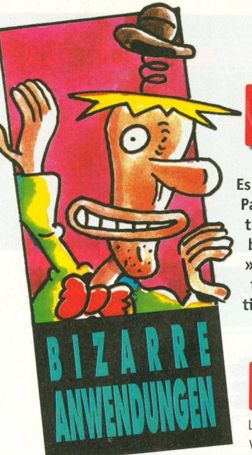
Die Zielgruppen sind klar definiert: Wer für ein Höchstmaß an Flexibilität trockenen Anwendungs-Charme und nüchterne Bedienung in Kauf nimmt, halte sich an Print House. Corels »Alles in einem«-Grafiklösung läuft nur unter Windows 95. Der Print Shop Deluxe begnügt sich auch mit Windows 3.1 und ist generell das pflegeleichtere Programm. Mit seinem knuffigen Bedienungsprinzip kommen auch ungeduldige Nicht-Freaks klar – ein Druckschatz für die ganze Familie. **(hl)**

Be(d)rückende Erkenntnisse

Was auf dem ersten Blick nach einem klaren Punktsieg für Corel aussieht, birgt bei näherer Betrachtung wichtige Differenzierungen. Print House ist vom Look und Feeling her so dicht an Profi-Anwendungen wie »Corel Draw« oder »Microsoft Publisher« dran, daß fortgeschrittene Anwender eigentlich gleich zu diesen komplexeren Programmen greifen könnten. Corels Slogan für Print House heißt nicht umsonst in doppelbödiger Ehrlichkeit »Alles, was Sie brauchen ... und mehr!« – sehr suspekt für Leute, die schon länger den Verdacht hegen, daß die komplexeste Software nicht automatisch die beste ist.

DRUCK-SOFTWARE IM VERGLEICH

Titel:	Print Shop Deluxe	Print House
Hersteller:	Broderbund	Corel
ca.-Preis:	DM 100,-	DM 150,-
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	nur Windows 95
Schriftarten:	ca. 70	ca. 100
Clip-Art:	ca. 4 000	ca. 5 000 + 1 000 digitalisierte Fotos im JPEG-Format
Grafikformate importieren:	BMP, EPS, TIF, Photo-CD, Windows-Meta.	BMP, GIF, JPG, PCX, TIF, Photo-CD, Windows-Meta.
Zeichnen »frei Hand«:	nein	ja
Rechtschreibprüfung:	nein	ja
Bedienung:	Gut	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Gut
Flexibilität:	Durchschnitt	Gut
Übersetzung:	Durchschnitt	Durchschnitt
Gesamtwertung:	★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★



LIEBESTÖTER

Es ist nie zu spät für eine Love Parade: Urlaubsvideo vom letzten Raver-Happening, ein bißchen Reklame und viel »Bumm-Tschakkatschakka« – fertig ist »der erste interaktive Szeneführer« für Techno.



So schlicht das Tastendrück-Komponieren im Studio von DJ Jay Ray auch sein mag – es produziert mitunter eingängigeres Melodiewerk als die zehn großen Künstler, deren Audio-Tracks auf Love Vision vertreten sind.

Liebe ist doch etwas wundervolles. Wer kennt nicht ihre vielfältigen Schattierungen wie die Liebe zum treuen Hund, direkten Vorgesetzten oder der Lieblings-Schokoladensorte. Und dann gibt es noch die Liebe der Industrie für alles, was sich als neue Jugend-Massenbewegung etabliert. Genug kaufkräftige Teenager hopsen gerne zum Rhythmus einer frisierten Stanzmaschine herum? Kein Problem – dann verhökern wir dem Jungvolk gleich die passenden CDs und Klamotten!

Daß Techno etwas mit Musik zu tun hat, ist durchaus umstritten. Millionen Halb- und Ganzwüchsiger können jedoch nicht gänzlich irren, wie auch der altersweise Autor dieser Zeilen erkennt (... welcher die neue CD der Dave Matthews Band allerdings nicht gegen eine doppelte Marusha mit Extrakäse eintauschen würde). Daß die Melodiösität bei diesem noch jungen Pflänzlein in der Musikgeschichte eine bescheidene Priorität einnimmt, darf man bei »Love Vision« doppelt erleben. Zum einen versammelt Philips hier zehn Audio-Tracks, die auf jedem Musik-CD-Player laufen. Mehr (Westbam) oder weniger (DJ Dick) illustre Vertreter des Kulturbetriebs liefern hier rührend ähnlich klingende Kleinode ab. Beim Betreten eines CD-ROM-Laufwerks mutiert Love Vision zusätzlich zum Multimedia-Programm. Bricht man mit letzter Kraft die grausig schlechte, lange und langweilige Introsequenz ab, erwartet den Techno-Freund ein aufgeräumtes Hauptmenü. Dahinter schaut es aber schlimmer aus als in meinem Computerzimmer: Die Benutzerführung hat jene verwirrende Schlampigkeit, wie sie nur die Großhirne zu oft »Myst« spielender DTP-Grafiker hervorbringen können. Selten weiß man, wo man eigentlich genau hinklicken muß und wird mit nichtssagenden Phrasen genervt – mal Deutsch, mal Englisch. Cool!

Die kümmerlichen Inhalte reduzieren sich größtenteils auf Reklame für Techno-Klamotten (inklusive Telefon-Bestellnummer) sowie eine Datenbank mit kargen Infos zu DJs, Veranstaltern und Plattenlabels. Desaströs gerät der Rückblick auf eine »Love Parade« (wohlgemerkt die von 1995). Die winzig kleinen, unbeschreiblich unscharfen Video-Häppchen von dieser fröhlichen Raver-Zusammenkunft in Berlin sind einschläfernder als Onkel Ottos Urlaubsvideo von Mallorca. Techno-Verächter fühlen sich spätestens beim virtuellen Besuch von DJ Jay Rays Tonstudio in gewissen Vorurteilen bestätigt. Durch das Anklicken von Tasten auf einem gezeichneten Keyboard entlocken Sie Ihrer Soundkarte die schönsten Techno-Samples. Das ganze läßt sich mehrspurig »komponieren« und schließlich abspielen. Mein Resultat: Ein völlig wirr und zufällig zusammengeklickter Tonfolgen-Torso klang mindestens so gut wie das im Audio-Teil festgehaltene Machwerk von »Kid Paul«. He, Plattenindustrie – hört Ihr mich? DJ Heini kann noch gebucht werden ... **(hl)**



Was nervt uns an dem Videorückblick auf die Love Parade am meisten? a) Daß es sich um das alte Event vom Sommer '95 handelt? b) Daß die Bildqualität der winzigen Videos gruselig ist? c) Daß wir hier mäßig spannende Highlights wie »Typ im roten T-Shirt geht an Kamera vorbei« ertragen müssen?

LOVE VISION

HERSTELLER:
Playstic Reality/Philips

PREIS:
ca. 40 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
486er, Windows, Super VGA (640 x 480), 8 MByte RAM.

PRAKTISCHER NUTZEN:
Komfortable DJ-Buchung für Omas Geburtstag.

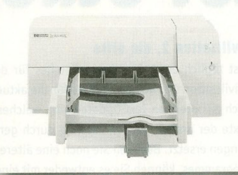
ORIGINALITÄTSFAKTOR:
So originell wie Techno selbst – Trend-Barometer steht auf »fallend«.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Rhythmus-synchrones Tastaturgetippe bei 120 bpm.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Hä? Red' doch lauter, Mann!

Für die linke Gehirnhälfte: 5 vernünftige Gründe,

jetzt in das HP DeskJet 600/660C Paket zu investieren.



HP DeskJet 600/660C Drucker:

brillante Farben, superscharfe S/W-Texte drucken. In exzellenter Qualität, auf verschiedenen Medien.

MYST Adventure: macht klüger! Logisch.

Print Shop Deluxe: kreative Freiheit. Alles ist möglich: Gestalte deine Visitenkarte! Verteile deine Aufkleber! Mach ein Poster von dir!

10 Stunden

CompuServe-Zugang: für Fischer, Jäger und Datensammler. Forciere deine Schulprojekte, und treibe Seminararbeiten voran. Was du auch tust, alles geht ins Netz: mit Lotus WordPro.

Mit dem *Lotus Word Pro96*

Textverarbeitungsprogramm dissertieren wie gedruckt und 45 Tage lang die Vollversion von Lotus SmartSuite testen.

Dieses HP DeskJet 600/660C Paket gibt's nur bei Atelco, Escom, Vobis.



NUR *fliegen* IST SCHÖNER

Wenn Ihr »Eurofighter 2000« öfter mal abstürzt, muß das nicht an Ihnen liegen. Sprechen Sie besseres Deutsch als »Civilization 2«? Für beide Spiele gibt es neue Patches, die kleine Ärgernisse ausbügeln.

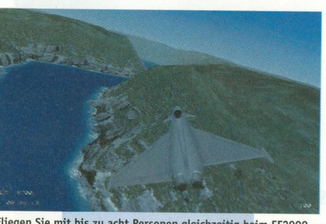
Nicht mal ein ausgefallenes Mittagessen kann einen Spieler so enttäuschen wie ein Programmfehler, der nach achtstündigem Spielen kurz vor dem allerletzten Endgegner den Rechner zum Absturz bringt. Sollten Sie auch auf einen Bug in einem Spiel stoßen, schreiben Sie uns entweder an die Adresse im Impressum, Stichwort: »Bug-Report«, per Internet-E-Mail an bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com oder in der Bug-Sektion im PC-Player-Forum in CompuServe.

Fight for your right!

Fast genauso fehleranfällig wie der echte Eurofighter scheint die EF2000-Simulation von D.I.D. zu sein. Wie läßt es sich sonst erklären, daß allein die Datei, die die Verbesserungen aufzählt, über 14 KByte groß ist? Wichtigste Neuerung: Mit geringer Detail-Einstellung läuft das Programm auf 486ern jetzt erheblich schneller. Dazu kommt, daß die Landschaft weicher und mit weniger »Sprüngen« dargestellt wird.

Auch die Intelligenz der Gegner wurde erheblich verbessert. Dadurch schmieren feindliche Flugzeuge im direkten Zweikampf weniger oft ab. Wenn Sie beim Landeanflug das ILS benutzten, konnte es zum unvermittelten Crash des eigenen Fliegers kommen. Dieses Problem ist ebenfalls behoben. Geriet das Flugzeug unter Beschuß durch Flakgeschütze, dann hieß das nicht zwangsläufig, daß es auch zu Beschädigungen an der Maschine kam. Jetzt reicht es schon, daß eine Rakete neben Ihnen explodiert, um Ihren Jet in Schwingung zu bringen. Insgesamt wurde auch die Umsetzung der Gesetze der Strömungsmechanik verfeinert, damit etwa zusätzliche Waffen die Flugeigenschaften verändern.

Die Campaign- und Multiplayer-Modi wurden kräftig aufgebohrt: Nun können Sie mit bis zu acht Spielern im Netzwerk eine Kampagne fliegen. Dabei können die Maschinen auch aufgetankt und mit den Namen der Spieler versehen werden. Zusätzlich wurden Verbesserungen für Besitzer der Thrustmaster-Joysticks eingebaut.



Fliegen Sie mit bis zu acht Personen gleichzeitig beim EF2000.



Zivilisiertes Chaos: Ein Patch behebt solche Sprachschöpfungen.

Civilization 2, die elfte

Fast täglich erscheinen neue Patches für den Strategieknüller »Civilization 2«. Neu ist, daß es für die aktuelleste Version 1.11 auch ein »German Text Update« gibt, welches die recht mäßigen Texte der ursprünglichen Fassung durch generalüberholte Meldungen ersetzt. Besitzen Sie noch eine ältere Version des Hauptprogrammes, können Sie es entweder mit einem entsprechenden Patch auf die Version 1.1 upgraden, oder Sie benutzen ein für diese Versionen vorliegendes Text-Update.

Neben den bereits in der letzteren Ausgabe besprochenen Verbesserungen der vorangegangenen Updates wurden unter anderem folgende Probleme behoben: Spielen Sie unter Windows 95, so werden die WinG-Dateien auch dann gefunden, wenn sich Ihr Windows-System nicht auf Laufwerk C befindet. Das Angebot- und Nachfrage-System wurde verfeinert und die Intelligenz der rechnergesteuerten Siedler dahingehend verbessert, daß sie jetzt weniger Eisenbahnen bauen wollen. Mit kleinen Textdateien können Sie Ihren Beratern vorschreiben, welche zivilen und militärischen Verbesserungen diese in welcher Reihenfolge errichten sollen.

Bitte lesen Sie sich unbedingt die entsprechenden Readme-Dateien durch, bevor Sie dieses und alle anderen Spiele upgraden.

AUF DER CD-ROM

... der aktuellen PC Player plus finden Sie alle Patches, für die wir von den Herstellern Genehmigungen erhalten haben. Im einzelnen sind die Verbesserungen für »Civilization 2«, »EF2000«, »Die Siedler II«, »Pro Pinball: The Web« und für unser Magazin-Programm für Windows, bei dem auf der CD-ROM 5/96 die Videos nicht so recht abgespielt wurden.

Siedeln, was das Zeug hält

Die bei der zweiten Ausgabe der Siedler eingesetzte Fenstertechnik kann Ihren PC bei sehr vielen geöffneten Fenstern zum Absturz bringen. Auch beim Laden und Speichern hakelte es bisher ein wenig: Im Zwei-Spieler-Modus kann es beim Laden zu Schwierigkeiten kommen. Wollen Sie das Programm beenden, so fragt es im letzten Bild nochmals, ob Sie Ihren Spielstand speichern möchten. Die Katapulte arbeiten nun einwandfrei und zerstören alle feindlichen Militärgebäude, die in ihrer Reichweite liegen. Der aktuelle Patch beseitigt neben diesen größeren Problemen noch eine Reihe kleinerer Bugs. (ra)

Keine Panik: VESA-Treiber

SO WIRD SVGA SCHNELLER

Die neue Version des VESA-Treibers UniVBE beseitigt Probleme mit einigen Grafikkarten und beschleunigt Spiele auf vielen anderen. Zusätzliche Utilities versprechen mehr Komfort unter MS-DOS und Windows.

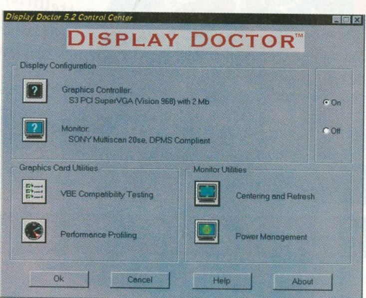
Für viele Computerspiele ist ein kleines Programm zum unentbehrlichen Helfer geworden: Der universelle VESA-Treiber – kurz UniVBE – liegt einem Großteil aktueller Spiele bei. Da er bisweilen automatisch installiert wird, merkt man oft nichts vom Helfer im Hintergrund. Notwendig ist das Utility, damit MS-DOS-Programme auf gleiche Art die verschiedenen Bildschirmauflösungen moderner Grafikkarten ausreizen können.

VESA ist nicht gleich VESA

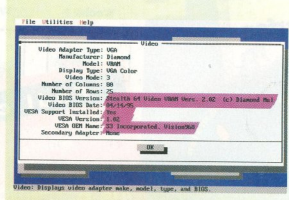
VGA war genaugenommen der letzte einheitliche Standard für Grafikkarten. Da aber heute jede Karte mehr als die Auflösung von 640 mal 480 Punkten in 16 Farben einer Original-VGA-Karte beherrscht, müssen die unterschiedlichen Fähigkeiten irgendwie unter einen Hut gebracht werden. Damit nicht jeder Software-Hersteller für jede Grafikkarte ein Treiberprogramm schreiben muß, gibt es das VESA-BIOS nach Vorschlägen der »Video Electronics Standard Association«.

Fest auf der Grafikkarte verankert erfüllt das VESA-BIOS vor allem zwei Funktionen: Zum einen teilt es auf Anfrage einem Programm mit, welche Auflösungen die Karte beherrscht. Andererseits lassen sich viele Weiterentwicklungen einer Grafikkarte wie Stromsparfunktionen und programmierbare Wiederholfrequenzen gegen Bildflimmern über das VESA-BIOS nachrüsten, ohne die Kompatibilität zu gefährden.

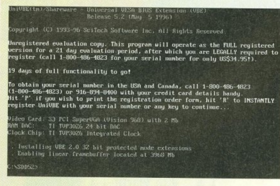
Weite Verbreitung fanden bisher die VESA-Versionen 1.02, 1.2 und 2.0. Da trotz des »Standards« jedes VESA-BIOS verschieden gut programmiert ist, gibt es immer wieder Probleme. Daher stellt das Utiltity »UniVBE« (Universal VESA-BIOS Extension) für Spiele eine große Hilfe dar. UniVBE erkennt Dutzende von Grafikchips und damit Hunderte von Karten selbständig. Damit müssen Spieleprogrammierer ihre Software nur an UniVBE anpassen, nicht an jede Karte. Seit UniVBE auch ein VESA-BIOS der Version 2.0 zur Verfügung stellt, kann das Programm darüber hinaus den Bildaufbau deutlich beschleunigen, indem es einen sogenannten »linearen Framebuffer« einrichtet.



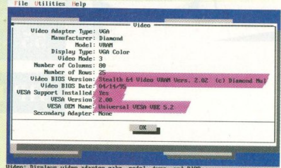
Jetzt auch komplett unter Windows: Der UniVBE steckt im »Scitech Display Doctor«.



Diese Grafikkarte besitzt ein VESA-BIOS der Version 1.02 und ist damit weder besonders schnell noch kompatibel.



UniVBE erkennt die Grafikkarte richtig, denn die Meldungen der Testroutinen zeigen die selben Bauteile an, die das BIOS der Karte an MSD gemeldet hat.



Nach der Installation: Das VESA-BIOS 2.0 wird jetzt von UniVBE gestellt. Bei dieser Grafikkarte ergaben sich im Test dadurch Geschwindigkeitssteigerungen um 20 Prozent.

Die Millenium läuft – zum Teil ...

Zahlreiche Anfragen an den Technik Treff und eigene Tests in den letzten Monaten zeigten, daß UniVBE mit der Matrox Millenium so seine Schwierigkeiten hat. Hier noch einmal eine Zusammenfassung: Die bisher von vielen Spielen zwangsinstallierte Version 5.1a erkannte den Chip der Grafikkarte falsch. Das führte im Extremfall beim Start des Spiels zum Absturz des Rechners. Da der Treiber dank des VESA-BIOS 2.0 der Karte eigentlich nicht notwendig ist, war die gründlichste Lösung das Löschen des Treibers UNIVBE.DRV nach einem Backup des Programms – das klappt leider nur mit Spielen wie »EF 2000«, die den Treiber nicht ausdrücklich suchen. In der neuen Version 5.2 erkennt UniVBE die Karte zwar richtig, und in 640 mal 480 Punkten ergaben sich mit Spielen auch keine Schwierigkeiten. 800 mal 600 Punkte sind mit »Descent 2« aber nicht möglich. Dennoch ist keine Geschwindigkeitssteigerung zu merken, ganz im Gegenteil: »Duke Nukem 3D« läuft mit dem Treiber etwas langsamer. Beim Test mit EF 2000 zitterte der Eurofighter mit UniVBE sogar recht zaghaft über den Bildschirm. Ohne das Utility gestaltete sich der Flug wesentlich flüssiger. Da EF 2000 mit 640 mal 400 Punkten nur einen der ungewöhnlichen »Tweaked VGA«-Modi unterstützt, kann bei solchen Spielen von UniVBE in Verbindung mit der Millenium nur abgeraten werden. Wer es trotzdem ausprobieren möchte, muß nach der Installation des SDD-Paketes den Treiber UNIVBE.DRV aus dem Verzeichnis des Display Doctors in das Verzeichnis des Spiels kopieren und den alten Treiber dabei überschreiben.

Das Ganze ärgert umso mehr, als das Testprogramm von UniVBE der Matrox Millenium vollständige VESA-Kompatibilität bescheinigt – offenbar weiß hier das eine Programm nicht, was das andere will.

Installieren mit Verstand

Der UniVBE ist mit der aktuellen Version 5.2 zu einem kompletten Paket namens »Scitech Display Doctor« angewachsen. Wenn also in Zukunft vom SDD 5.2 die Rede ist, wird damit UniVBE gemeint sein. Der eigentliche Treiber steckt aber immer noch in der Datei UNIVBE.EXE und wird vor allem unter MS-DOS benötigt. Vor der Installation sollten Sie zunächst mit dem DOS-Programm MSD nachsehen, ob nicht schon ein Vesa-BIOS der Version 2.0 im Rechner steckt – dann bringt UniVBE nicht mehr viel (siehe Grafik). MSD findet sich bei MS-DOS ab Version 5.0 im DOS-Verzeichnis, bei Windows 3.1 oder 3.11 im Windows-Directory. Wer nur Windows 95 ohne ein vorheriges MS-DOS installiert hat, besitzt MSD nicht. Ist aber ein VESA-BIOS der Versionen 1.02 oder 1.2 vorhanden, lohnt sich UniVBE in jedem Fall. Die Installationsroutine selbst läuft mit der neuen Version vollständig unter Windows ab. Reine DOS-Anwender haben leider das Nachsehen; sie können UniVBE noch nicht einmal entpacken.

Bei der Installation wird der Treiber auf Ihren Rechner angepaßt; eventuelle Meldungen auf dem Bildschirm sollten genau beobachtet werden. Wenn sich die Angaben über die Grafikchips von denen des MSD oder des Handbuchs der Karte unterscheiden, wird UniVBE nicht zuverlässig funktionieren. In diesen Fällen sollten Sie das Paket mit dem Programm UNINSTALL in seinem Verzeichnis wieder von der Festplatte verbannen.

Nach erfolgreicher Installation lädt der SDD bei jedem Start des Rechners den UniVBE. Bei passenden Systemen werden außerdem das Tuning-Utility MKACCEL (es sorgt vor allem bei S3-Karten für noch mehr Geschwindigkeit) und UNIPOWER, ein Programm zum Stromsparen, aktiviert. Außerdem liegt im Verzeichnis des SDD jetzt eine angepaßte Version des Treibers UNIVBE.DRV. Diese Datei benötigen Spiele, die einen mitgelieferten UniVBE verwenden. Tauchen mit solcher Software Probleme auf, kann der neue UNIVBE.DRV über die vom Spiel installierte Version kopiert werden.

Speed und mehr

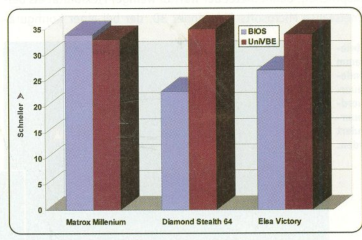
Der SDD umfaßt außerdem noch eine Reihe weiterer Programme für DOS und Windows. Für DOS-Spiele ist UNICENTER.EXE hilfreich: Es erlaubt, für alle Grafikmodi einer Karte die genaue Lage des Bildes auf dem Monitor einzustellen. Das Kallibrieren kann zwar eine halbe Stunde dauern, erspart aber in Zukunft das Gefummel am Monitor, wenn ein Spiel wieder einmal einen bisher unbekannten Modus eingeschaltet hat.

Unter Windows steht Ihnen neben einem komfortablen Konfigurationsprogramm für den SDD auch noch der »AVIDirect Fullscreen Video Player« zur Verfügung. Er soll mit Hilfe der UniVBE-Funktionen Videoclips auch im Vollbild-Modus abspielen können, ohne dabei auf häßliche 256 Farben zurückzuschalten. Im Test klappte das jedoch mit mehreren Grafikkarten und Treiber-Revisionen nicht. Die fehlende Online-Hilfe zum Fullscreen-Player deutet darauf hin, daß dieses Programm als nette Beigabe gedacht, aber wohl noch nicht ausgereift ist.

Trotz des kleinen Mankos gehört das Paket jedoch auf jeden Rechner, sofern die Grafikkarte richtig erkannt wird. Die Vollversion kostet 35 Dollar. Der frei erhältliche SDD 5.2 ist in den Funktionen nicht eingeschränkt. 21 Tagen nach Installation der Shareware stehen aber die Beschleunigungsroutinen nicht mehr zur Verfügung. **(nie)**

NEUE VERSION GEPLANT

Bald nach der Veröffentlichung des SDD 5.2 reagierte Scitech auf die Kritik der Anwender. In Kürze soll eine neue Version erscheinen, die sich auch unter DOS entpacken läßt und einen funktionierenden AVI-Player enthält. Die aktuellsten Informationen samt der Links zum Downloaden finden Sie auf unserer Homepage unter www.pcplayer.de.



Da die Millenium schon eine VBE 2.0 hat, wird sie mit UniVBE nicht schneller – die beiden anderen Karten steigern sich deutlich. Der Test gibt die Bilder pro Sekunde auf einem 166-MHz-Pentium mit Duke Nukem 3D (Duke Still) an.

KRIEGERS KNÜPPEL

Test: Logitech Wingman Warrior

Ganze 32 Zentimeter breit, 1,2 Kilo schwer – der Warrior ist vielleicht auch für nicht-virtuelle Auseinandersetzungen geeignet.

Logitechs neuer Schwergewichts-Joystick ist eine gewöhnungsbedürftige Spezialentwicklung für 3D-Spiele wie Duke Nukem. Als Allround-Knüppel überzeugt er wesentlich mehr.

Bald gibt es kein Spiel mehr, für das es nicht ein besonderes Spezialwerkzeug zu kaufen gibt – vorbei die Zeiten, in denen ein dünnes Analogknüppelchen für alle Neuerscheinungen ausreichte. Die 3D-Action-Welle rollt seit über zweieinhalb Jahren, und da verwundert es schon, daß Logitech erst jetzt den »Wingman Warrior« vorstellt. Er soll dank seines »Spinner« genannten Drehknopfes die Steuerung bei Spielen aus der Ich-Perspektive wesentlich vereinfachen und trotzdem auch für Flugsimulationen und andere Spiele taugen. Kein Wunder, die rechte Seite des mit über 1,2 Kilo auch ohne lästige Saugnäpfe stabil auf dem Tisch liegenden Geräts entspricht dem beliebten Wingman Extreme. Geboten ist ein Analog-Stick mit äußerst ergonomischem Handgriff, vier Feuertasten und einem Vier-Wege-Schalter (Coolie-Hat).

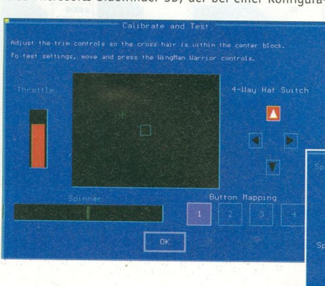
Zusätzlich bedient die linke Hand den besagten Spinner, einen Endlos-Drehregler. Unter dem roten Gummiknopf sitzt in Form eines kleinen Rädchens ein Schubregler. Das macht zusammen vier Achsen und acht Schalter – mehr, als ein Joystick-Port bewältigen könnte. Deshalb wird der Warrior sowohl an einen Gameport wie auch eine serielle Schnittstelle angeschlossen. Wer an einem handelsüblichen PC mit nur zwei Schnittstellen schon Modem und Maus verwendet, beißt somit ins Gummi – ohne seriellen Port bleibt der Drehregler ohne Funktion und der Spieler muß sich zwischen Coolie-Hat und Schubregler entscheiden.

Unterstützt ein DOS-Spiel den alten Wingman Extreme nicht, läßt sich der Warrior auch wie ein »Flightstick« von CH Products ansprechen. Damit bietet der Warrior weniger Flexibilität als beispielsweise Microsofts Sidewinder 3D, der bei einer Konfiguration von Hand etwa in »Descent 1« und »2« sämtliche Steuermöglichkeiten über den Gameport erlaubt.

Wird der Warrior jedoch wie geplant mit einem seriellen Port verbunden, ist zur Erschwerung ein kleiner Treiber nötig. Logi setzt dabei nicht auf problematische, speicherresidente Programme, sondern bietet mit dem Programm WWMenu ein Start-Programm für 3D-Spiele an. Die dort verzeichneten Titel lesen sich wie der Index der Bundesprüfstelle: »Duke Nukem 3D« ist das einzige noch frei erhältliche Spiel, das WWMenu nennt. Doch auch für »Tempest 2000« und Descent 1 und 2 liefert Logi entsprechende Konfigurationsdateien mit, die anhand einer eigenen Anleitung ins Spiel eingebunden werden müssen. Das Programm WWMenu sowie das einfachere Utility WWLaunch sollen in Zukunft über Mailboxen und das Internet ständig mit neuen Anpassungen versehen werden.

Ist ein 3D-Programm mit kompletter Warrior-Unterstützung eingerichtet, wirkt der erste Kontakt mit dem Spinner sehr ungewohnt. Der Spieler bewegt sich mit seitlichem Drücken des Sticks nicht um die eigene Achse, sondern bei gleicher Blickrichtung nach links oder rechts (Strafing). Statt dessen wird die Rotation um die eigene Achse vom Spinner übernommen. Der theoretische Vorteil ist klar: Blitzschnelle Drehungen sind ebenso möglich wie ein plötzliches Ändern des Kurvenradius. Dennoch – auch nach einer Stunde Training konnte sich der Warrior-bewaffnete Tester im Duell nicht gegen einen Kollegen im reinen Tastaturbetrieb durchsetzen. Der Warrior ist Gewöhnungs- und Trainingssache.

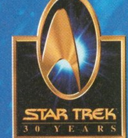
Sofortiger Spaß stellt sich jedoch beim Betrieb mit Flugsimulationen ein: Vor allem der Schubregler ist so leichtgängig und gut plaziert, daß andere Lösungen schnell dagegen verblassen. Clever gelöst ist auch die Kalibrierung: Der Regler hat keine störende Raste in der Mittelstellung sondern eine Markierung für die richtige Position. Drei Wochen nach Erscheinen dieser Ausgabe soll der neue Wingman in den Läden stehen und dann um 150 Mark kosten. Eine Version für Linkshänder ist nicht geplant, wohl aber ein anderes Softwarepaket . Mit dem internationalen Software-Bundle, das unter anderem »Rise of the Triad« enthält, wäre der Warrior schnell der erste indizierte Joystick. **(nie)**



Mit dem Kalibrierungsprogramm kann unter anderem auch dauerhaft die Zuordnung der Feuerknöpfe geändert werden.

Mit WWLaunch können vor einem Spiel noch die Empfindlichkeiten der Steuerelemente bestimmt werden.

AB INS ALL!



30 Jahre Star Trek! Zur Feier gibt's Action ohne Ende: intergalaktisch-interaktive Abenteuer in Serie. Jedes Stück ein Sammlerexemplar. Sie haben das Kommando. Fortsetzung folgt.



Deep Space Nine Harbinger

STAR TREK DEEP SPACE NINE HARBINGER

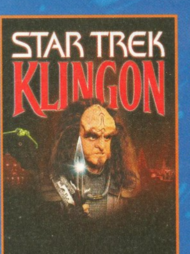
Alarmstufe Rot! Rätselhafte Drohnen greifen „Deep Space Nine" an. Als tirrionischer Abgesandter müssen Sie zahlreiche Kämpfe durchstehen und Rätsel lösen. Hier sind die fähigsten Leute gefragt. Zur Entspannung gibt's einen Drink an Quark's Bar oder ein schnuckeliges Weltraumabenteuer auf dem Holodeck.

- Original-Stimmen und -Figuren der erfolgreichen TV-Serie!
- Anhand von Original-Sets und speziell angefertigten Aufnahmen erstellte Grafiken!
- Grafik und Sound sind den Regeln der Serie für Bildausschnitte, Kamerawinkel, Effekte etc. angepaßt.





Star Trek: Klingon



Sprechen, denken, kämpfen wie ein Klingon! Dieses schonungslose Trainingsprogramm bringt es Ihnen bei. So sind Sie fit genug, einen Mord zu rächen und ein Komplott unter den Klingonen aufzudecken. Tun Sie Ihr Bestes, denn die Konsequenzen Ihres Versagens sind tödlich.

- Erstmals neue Video-Technik in Spitzenqualität.
- 3 CD-ROMs voller FMV-Sequenzen ergeben 90 Min. Spielzeit.
- Regie: Jonathan Frakes. Robert O'Reilly als Gowron.





„Selten wurde ein derart hoher Aufwand für die Dreharbeiten eines Computerspiels betrieben." PC-PLAYER



Infos, News, Facts – 

(12 Sekunden = 23 Pfennig DeTe Medien)
BTX: *3400037#



SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE

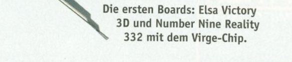
Der Vertrieb der Produkte von Viacom New Media und Simon & Schuster Interactive erfolgt im deutschsprachigen Raum über die Firmen CIC, Funsoft (Rushware GmbH, Profisoft GmbH) und Markt & Technik. **Alle Produkte im Handel (z. B. Warenhäuser, Unterhaltungs-Elektronik-Shops, PC- und Software-Shops, Buchhandel usw.) erhältlich.**



WARTEN AUF VIRGE

Grafikkarten mit S3-Virge

So schnell wie der 3D-Chip von S3 sind die Kartenhersteller nicht: Die ersten Boards mit dem neuen Grafikzauberer erscheinen erst im Sommer. Vor allem die angepaßten Spiele wollen nicht fertig werden.



Die ersten Boards: Elsa Victory 3D und Number Nine Reality 332 mit dem Virge-Chip.

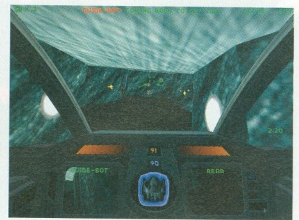
Sobald dieses Heft am Kiosk liegt, sollten sich ursprünglich auch die ersten Grafikkarten mit dem 3D-Chip »Virge« von S3 in den Regalen der Händler befinden. Unter anderem Diamond, Elsa und Number Nine waren auf der CeBIT im März recht zuversichtlich (siehe PC Player 5/96, S. 130), die Karten noch im Mai ausliefern zu können.

Mittlerweile klingt das anders: Erst im Juli sollen die für speziell angepaßte 3D-Spiele und als MS-DOS- und Windows-Allrounder konzipierten Grafikkarten in nennenswerten Stückzahlen kommen. Bei miro darf man sich noch länger gedulden, die Entwicklung ist noch in vollem Gange. Zwar liegen PC Player einige Muster vor, die auch schon vielversprechende Leistung zeigen. Doch ohne fertiggestellte Treiber und die beigepackten Spiele lassen sich diese Produkte nicht seriös bewerten. Wer welche Spiele bundeln möchte, und was der Spaß dann kosten soll, finden Sie in der Tabelle.

Das alte Vorurteil, S3-Chips seien für DOS-Spiele zu langsam, ist ausgeräumt. Die beiden abgebildeten Virge-Karten nehmen bis zu 30 MByte pro Sekunde vom Rechner entgegen, was auch für Spiele in 640 mal 480 Punkten bei mehr als 20 Bildern pro Sekunde ausreicht.

Gerade an den Spielen hakt es – die Programmierer haben jahrelang ihre eigenen 3D-Routinen entwickelt. Und wenn man wie Parallax mit »Descent« dafür bereits die Auszeichnung »Code of the year« gewonnen hat, fällt es schwer, plötzlich auf ein vorgegebenes Paket wie »S3d« umzusteigen. Diese Sammlung von Grafikroutinen hat der Chiphersteller entwickelt, um den Spieleentwicklern möglichst schnell einen Umstieg auf 3D-Versionen zu ermöglichen. Doch damit haben die Entwickler ihre Schwierigkeiten: Eine schon lauffähige Version des Prügelspiels »FX Fighter Turbo« wollte der Hersteller seinen Kunden nicht zumuten, und so ist dieses Spiel eine Bremse für Elsas Victory 3D – die Karte und ihre Treiber sind fertig, das Spiel fehlt noch.

So kennt man das: Die Wände werden in der Standard-Version von Descent 2 immer grobpixeliger, je näher der Spieler ihnen kommt.



Die angepaßte Version von Descent 2 auf dem Virge-Chip. Dank der hohen Farbtiefe und der Filterung sind Einzelpixel kaum auszumachen.

VIRGE ON BOARD

Karte	Spiele	Circa-Preis
Diamond Stealth 3D	Descent 2 (light*), Destruction Derby (voll)	DM 400,-
Elsa Victory 3D	Battle Race (voll), Terminal Velocity (light*), FX Fighter Turbo (voll)	DM 500,-
Hercules Terminator 64 3D	keine	DM 350,-
Number Nine Reality 332	Terminal Velocity (light*), Battle Race (light*)	DM 400,-

Die ersten Virge-Karten der Marktführer und ihr Lieferumfang laut Herstellerangabe. Alle Preise gelten für Versionen mit 2 MByte Speicher.

(*: Abgespeckte Version, die nicht alle Levels enthält.)

Frische Software, mit Vorsicht zu genießen

FX Fighter Turbo ist eine der ersten Neuerscheinungen, die neben der Standard-Version für alle Grafikkarten auch gleich als Virge-Ver-

sion geliefert wird. Für alle anderen Spiele, insbesondere das lang erwartete »Descent 2« mit Virge-Features heißt es: updaten. Daß auf der Schachtel das s3d-Logo prangt (siehe Bild) heißt in diesem Falle nicht, daß das Spiel auch bei vorhandenem Virge-Chip mit voller 3D-Beschleunigung läuft. Die CD muß beim Hersteller gegen fünf Dollar umgetauscht werden. Einzig wer Diamonds Karte Stealth 3D erwirbt, bekommt gleich ein angepaßtes Descent 2 dazu – allerdings nur die ersten sieben Level der Shareware-Version. Das ist kein Einzelfall: Auch bei Elsa gibt es »Terminal Velocity« nur in einer abgespeckten Version, »Battle Race« und FX Fighter Turbo werden dagegen bei dieser Karte als Vollversion mitgeliefert.

Und Direct3D?

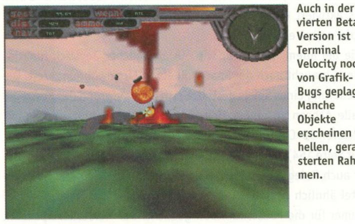
Weiteren Ärger gibt es mit Microsofts 3D-Bibliothek namens Direct3D, die für neue Spiele unter Windows 95 eine einheitliche Schnittstelle schaffen soll. Erst damit stehen 3D-Funktionen für Spiele unabhängig von der Grafikkarte zur Verfügung. Zwar erscheint Direct3D wie geplant im Sommer, doch bei den für jede Karte notwendigen Direct3D-Treibern kommen sich Geschäftsinteressen ins Gehege. Wie von mehreren Grafikkartenherstellern zu hören war, möchte Microsoft zur Vereinheitlichung der Treiber die Originalprogramme (Quellcode) sehen. Damit würden die Hersteller ihr Knowhow an den Softwareriesen ausliefern. Erst nach dieser Freigabe durch Microsoft darf sich der Treiber so anmelden, daß ein Spiel ihn auch als geeignet erkennt. Umgekehrt hat aber S3 den Herstellern wie Diamond, Elsa, Hercules, miro und Number Nine zugesichert, den Direct3D-Treiber selbst optimieren zu dürfen.

Was nun vorprogrammiert scheint, ist ein Treiberchaos, das es seit den ersten Grafikbeschleunigern für Windows 3.1 nicht mehr gab. Geplant ist, daß jedes Spiel nach einem von Microsoft zertifizierten Direct3D-Treiber sucht. Wird keiner gefunden, sollen die Programme einen eigenen Direct3D-Treiber installieren, der aber dann die Beschleunigungsfunktionen der Karte nicht nutzt. Es bleibt zu hoffen, daß die Parteien doch noch zu einer Einigung im Sinne der Benutzer kommen.

(nie)



Vorsicht, Falle: Dieses Logo besagt nichts. Das Spiel in der Schachtel (hier Descent 2) muß wegen des Schriftzuges den Virge-Chip nicht unterstützen, eine Umsetzung ist lediglich geplant.



Auch in der vierten Beta-Version ist Terminal Velocity noch von Grafik-Bugs geplagt: Manche Objekte erscheinen in hellen, gerasterten Rahmen.

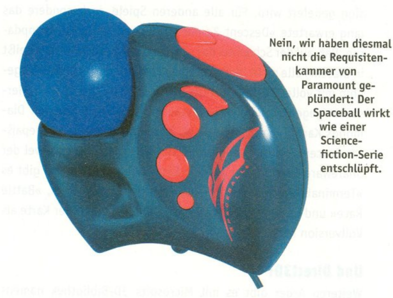




Test: Spaceball Avenger

3D zum Kugeln

Echte 3D-Spiele wie »Descent« oder »Mechwarrior 2« treiben herkömmliche Joysticks an die Grenze. Der Spaceball schickt sich mit einem durchdachten Konzept an, der neue 3D-Controller Nummer 1 zu werden.



Nein, wir haben diesmal nicht die Requisitenkammer von Paramount geplündert: Der Spaceball wirkt wie einer Science-fiction-Serie entschlüpft.

Ein Streifzug durch Computerläden und Spielefachgeschäfte führt am Joystick-Regal zur Begegnung der dritten Art. Immer neue Eingabegeräte in allen Formen und Farben versprechen mehr Spielkomfort mit anspruchsvoller 3D-Software. Wenn der neue Controller dann auch noch mit »Spaceball« so ähnlich heißt wie eine Klamotte von Mel Brooks und vor allem aus einem blauen Kugelgummi besteht, ist zunächst einmal Skepsis angebracht. Gewöhnungsbedürftig ist zwar auch dieses Eingabegerät, doch sowohl das Bedienkonzept selbst wie auch die Unterstützung der Spiele sind cleverer gelöst als bei so manch anderem 3D-Controller.

Die Idee hinter dem Spaceball Avenger ist logisch: Kein anderer geometrischer Körper paßt so gut zur menschlichen Hand und ist gleichzeitig so unabhängig von Rotationsachsen wie eine Kugel. Ein Joystick wird intuitiv immer nur nach vorne/hinten und links/rechts bewegt, Konzepte mit zusätzlichen Kontrollmöglichkeiten im Handgriff selbst konnten sich mit Ausnahme des Sidewinder 3D von Microsoft noch nicht durchsetzen.

Der Spaß an drei Dimensionen beginnt schon beim ersten Griff zum Spaceball: Er will in der Hand gehalten werden und ist nicht an einen Schreibtisch gebunden, zwei Meter Kabel verbinden ihn mit dem Rechner. Ein bißchen Spielen an der »Powersensor« getauften Kugel macht dann klar, worum es geht. Sie läßt sich sowohl gegenüber der Basis wie ein Joystick bewegen, aber auch noch zusätzlich ohne Neigung nach links/rechts, vorne/hinten und oben/unten verschieben. Außerdem kann der Ball noch in allen Achsen gedreht werden. Der Bewegungsspielraum ist auf einige Millimeter beschränkt, und der Widerstand recht hoch. Das liegt an der Technik des Spaceballs. Er arbeitet mit verschleißarmen Biegesensoren, wie man sie von den kleinen »Mausnippeln« (korrekt heißen sie Trackpoint) aus modernen Notebooks kennt. Diese Technik und die sechs Tasten des Sticks überfordern jeden Gameport, und folglich wird der Spaceball nur an eine serielle Schnittstelle angeschlossen. Mit Maus und Modem sind jedoch bei vielen PCs die beiden Standard-Ports belegt, so daß vor einem Kauf gleich noch an eine zusätzliche Schnittstellenkarte (um 30 Mark) gedacht werden sollte. Bis zu vier serielle Schnittstellen kann jeder PC mit Einschränkungen verwalten.

Press any keyboard button to exit! AVENGER — ROLL — LEFT/RIGHT — SPIN — UP/DOWN — CARTWHEEL — IN/OUT — DIAGNOSTICS

Alle Steuerungsmöglichkeiten des Spaceball. Kein Wunder, daß dafür ein Trainingsprogramm beigelegt wird.

Installieren mit Komfort

Die meisten Spiele unterstützen nur Gameport-Geräte, und daher ist der Spaceball auf sich allein gestellt: Das sehr komfortable Installationsprogramm bietet nicht nur eine kleine Einführung und ein Trainingsprogramm für die Benutzung des Controllers, es durchsucht auch gleich die Festplatte nach Spielen, die der Spaceball kennt. Rund 20 Titel (die meisten davon in Deutschland indiziert) unterstützt die Software, bei den Tests konzentrieren wir uns auf »Duke Nukem 3D« sowie »Descent« und »Descent 2«.

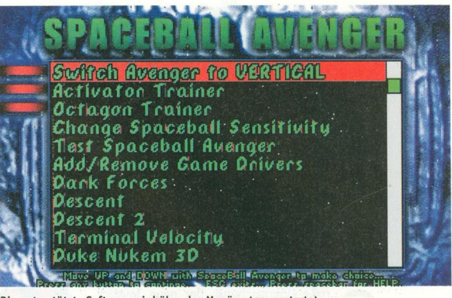
Ist die Installation mitsamt den Treibern für die Spiele abgeschlossen, werden die Programme dann über das Menüsystem des Spaceball gestartet. Dabei wird ein 20 KByte großer Treiber geladen, die Spaceball-Software meldet sich freudestrahlend blau als aktiviert und das Spiel beginnt. Weitere Einstellungen am Spiel selbst entfallen.

Wie bei allem, was nicht wie ein alltäglicher Joystick funktioniert, braucht auch der Spaceball etwas Eingewöhnungszeit. Die Steuerung eines Spiels gestaltet sich aber aufgrund des Konzepts »alle Achsen an einem Element« wesentlich spontaner als mit anderen 3D-Controllern wie dem Logitech Wingman Warrior (Test auf Seite 154). Da der Spaceball die Spiele direkt anspricht, kann er auch Belegungen der Tasten vorgeben, die sich dann für alle Titel ähnlich gestaltet. So ist beispielsweise der kleine F-Knopf immer für die Pausenfunktion gedacht. Der Hersteller Spacetek

verspricht dem Käufer ein kostenloses »Lifetime Upgrade« zu neu erschienen Spielen über das Internet unter »www.spacetek.com«. In den letzten Wochen kamen auch schon etliche Treiber hinzu, derartige Versprechen dürfen aber durchaus auf die »Lifetime« der Firma umgemünzt werden.

Kugel-Praxis

Das Spielen mit dem Spaceball klappt ganz ordentlich. In der gegenwärtigen Form ist er jedoch noch nicht der ultimative 3D-Controller, was vor allem an praxisfremden Vorgaben zur Steuerung liegt. Bei Descent 1 und 2 bewegt sich zum Beispiel der Gleiter ständig fort. Um anzuhalten, muß der Ball leicht von oben gedrückt werden, zum Rückwärtsfliegen etwas fester. So wird es recht schwierig, vor einer Abzweigung zu stoppen und dann mit einer Verschiebung der Kugel vorsichtig um die Ecke zu lugen, ohne dabei wieder Geschwindigkeit aufzunehmen. Auch wenn Hektik angezeigt ist, kommt der Spieler mit dem Spaceball in Schwierigkeiten, denn der hohe Widerstand der Kugel erlaubt keine allzu schnellen Bewegungen. Aufgrund der geringen Regelwege ist zudem eine feinfühlige Steuerung nur dann möglich, wenn man dafür auch einen Moment Zeit hat. Wie bei allen Geräten, die in der Hand gehalten werden müssen, ermüdet der Spieler schneller als mit einem Joystick. Die Feuerknöpfe (mit langlebigen Mikroschaltern) erscheinen auf den ersten Blick besser an der Rückseite plaziert, das Trainingsprogramm macht aber klar, warum sie vorne angebracht sind. Während jeder zunächst die Kugel fest in die linke Hand nimmt, ist eine präzise Steuerung nur dann möglich, wenn man mit der Front des Gerätes auf den Monitor zielt und dabei nur Zeige- und Mittelfinger sowie den Daumen auf den Powersensor legt. Die richtigen Positionen sind mit den Namen der Achsen X, Y und Z markiert.



Die unterstützte Software wird über das Menüsystem gestartet.

Das Zeug zum Hit hat der Spaceball Avenger auf jeden Fall - kein anderer 3D-Controller war bisher so intuitiv zu benutzen. Wünschenswert ist noch eine freie Zuordnung der Steuerungsmöglichkeiten zu den Funktionen des Spiels sowie ein einstellbarer Widerstand für die Zentrierung des Balls selbst. Und ein niedrigerer Preis: Mit 240 Mark ist der Spaceball eine Kugel, die sich sicher nicht jeder geben wird. **(nie)**

KÜKEN FÜR FLUGANFÄNGER

Test: Gravis Thunderbird

Trotz des bombastischen Namens ist der Thunderbird der Kleinste der Joystick-Familie von Gravis. Ihm fehlen die Programmierfunktionen der Brüder, dafür besitzt es einen neuen, besseren Griff.

Mit dem kleinsten Joystick von Gravis gelingt der Einstieg in Flugsimulationen.

Große Überraschung: Der neue Joystick »Thunderbird« von Gravis kostet unter 100 Mark, wird nur an den Joystick-Port und nicht zusätzlich an die Tastatur angeschlossen. Die programmierten Funktionen der großen Brüder »Phoenix« und »Firebird« stehen damit nicht zur Verfügung. Der analoge Stick ist aber vor allem als preiswerte Lösung für Flugsimulationen gedacht – und dafür bietet er alles, was man braucht.

An der linken Seite des Thunderbird befinden sich zwei zusätzliche Regler. Der kleine Griff dient als Schubregler und das einfache Drehrad ist die »Rotary Trim Control«. Dahinter verbirgt sich nicht wie erwartet eine zusätzliche Achse, die etwa als Ruderkontrolle einzusetzen wäre. Vielmehr wird damit eine Feinregulierung möglich, die dem Computer eine leichte Bewegung des Sticks nach vorne und hinten übermittelt.

Bei sanftem Landen eines Jets auf dem Flugzeugträger oder zum genauen Zielen etwa bei »Descent« erweist sich dies als hilfreich. Dennoch fehlt gerade bei 3D-Spielen mit ihren sechs Freiheitsgraden eine dritte Achse für die Drehung des Objekts um die eigene Achse – und auf Ruderkontrollen wollen echte Flugprofis auch nicht verzichten.

Immerhin hat das Fehlen dieser Achse auch einen kleinen Vorteil: Der Thunderbird ist ohne weitere Einstellungen zum »CH Flightstick Pro« kompatibel, den fast jedes Spiel unterstützt. Der Schubregler und auch der »Coolie-Hat« (der Vier-Wege-Schalter am Knauf, mit dem beispielsweise verschiedene Perspektiven eingestellt werden können) werden problemlos erkannt. Die Qualität dieses Schalters wie auch die der Feuerknöpfe überzeugt. Die Druckpunkte sind klar fühlbar. Ein Blick ins Innere des Sticks zeigt, warum: Verschleißarme Mikroschalter sorgen für den deutlichen Klick.

Sollten diese langlebigen Bauteile doch einmal den Geist aufgeben, lassen sie sich für ein paar Mark mit etwas Lötgeschick auch selbst austauschen. Im ersten Jahr nach Kauf gilt zudem noch eine Garantie von Gravis für den Austausch von Verschleißteilen.

Mit diesen vier Schaltern wird der Widerstand beim Bewegen des Stick eingestellt. Außerdem bestimmen sie, ob der Griff völlig rund oder mit fühlbaren Eckanschlägen läuft.

Alles im Griff

Der Knauf des Joysticks wurde gegenüber den älteren Gravis-Sticks deutlich überarbeitet. Die sich nach unten verjüngenden Griffe des Phönix und Firebird gehören der Vergangenheit an. Der Neue liegt schon beim ersten Zufassen gut in der Hand und läßt sich ohne allzuviel Kraft präzise führen. Allerdings eignet sich der Thunderbird nur für Rechtshänder, eine andere Variante ist nicht geplant.

Wer mit der Rechten Hand an den Thunderbird legt, findet die Feuerknöpfe da, wo sie hingehören: je einen für Zeige-, Mittelfinger und den Daumen. Die präzisen Schalter verhindern ein unbeabsichtigtes Auslösen. Etwas mehr muß der Daumen arbeiten. Er bedient auch den vierten Schalter an der Oberseite und den Coolie-Hat. Diese beiden Elemente sind in einem so kurzen Abstand plaziert, daß schnelles Umgreifen kein Problem ist. Vor allem die schmale Handauflage leistet hier gute Dienste, denn der Griff selbst läßt sich damit fast allein bewegen. Dennoch bekommen Spieler mit recht breiten Händen damit ein Problem, der hochgezogene Rand läßt wenig Spielraum. Eine gerade Auflage wie bei Microsofts »Sidewinder 3D Pro« ist hier flexibler.

Gegen diesen gleichteuren Stick muß sich der Thunderbird behaupten. Auf der Habenseite stehen bei Gravis die handlichere Schubregelung sowie die bessere Verarbeitung des Coolie-Hat und dessen griffgünstiger Knopf. Der Sidewinder dagegen bietet durch Drehung des Griffs eine Achse mehr und die unschlagbare digitale Abtastung, die kaum neu kalibriert werden muß. Die analogen Regler des Thunderbird verstellen sich jedoch nur wenig. Ein bisher nicht kopiertes Feature der Gravis-Sticks zeichnet den Donnervogel außerdem aus: An der Unterseite läßt sich mit vier Schiebeschaltern der Widerstand für jeden Regelweg des Griffs einstellen. Damit, und dank des guten Griffs, ist der Thunderbird der ergonomischste Stick unter 100 Mark mit der besten Verarbeitung. Wofür letztlich die Entscheidung fällt, klärt am besten ein Probespiel. **(nie)**

Hardware

KOMPLETTLÖSUNG: FANTASY GENERAL, TEIL 2

RETTER DER FÜNF KONTINENTE

Auch im zweiten Teil harren zwei unterdrückte Kontinente der Befreiung durch Ihre glorreichen Armeen. Damit Sie nicht enttäuscht werden, hat Martin Deppe wieder einen Schlachtplan aufgestellt.

Wer die ersten beiden Landmassen erfolgreich gemeistert hat, dürfte mit seiner kampferprobten Armee somit keine Probleme mehr haben. Durch die erhöhte Anzahl der Missionen pro Kontinent ist bei Parallelmissionen diesmal nur die jeweils schwierigste (oder interessanteste) genau kartiert und beschrieben. Aufträge, die im Spielverlauf trotzdem gleichzeitig gelöst werden müssen, sind ebenfalls aufgeführt. Bei zufällig gewählten Karten wird nur die Rundenzahl angegeben, die immer identisch ist. Durch vorheriges Speichern auf der Kontinentkarte und wiederholtes Laden kann man sich so eine bevorzugte Mission »zurechtschneidern«. Ist bei Tempeln, Altären und Schreinen nichts anderes angegeben, sind entweder Gold, Freiwillige oder magische Gegenstände zu finden. Auch hier empfiehlt es sich, vorher zu sichern, um so an ein »Schnäppchen« zu gelangen.

Auf den Karten sind die Aufstellungsgebiete gelb, die grobe Marschrichtung mit roten Strichen markiert. Mauern sind durch schwarze Linien dargestellt. Bei den Missionsnamen geben die Zahlen in den Klammern die Runden und der Zufallsereignis-Stätten an. Die letzte Nummer entspricht dem Goldbetrag, den der Rat der Fünf als Belohnung für eine erfolgreich abgeschlossene Mission ausbezahlt.

Dschungelkrieg – der dritte Kontinent

Feuchtwarme Luft und riesige Sumpf- und Dschungelgebiete machen den Soldaten hier zu schaffen. Um zügig voranzukommen, sollte schwer zugängliches Gelände gemieden werden. Außerdem verfügt der Gegner mittlerweile über Druiden, die mit ihrem »Animate Trees«-Spruch Waldfelder zur tödlichen Falle machen können. Selbstverständlich drehen Sie den Spieß um und stellen besagte Spellcaster selber auf. Durch geschicktes Ziehen können unsere Truppen feindliche Einheiten in den Wald drängen und ihnen den Zauberspruch hinterherschicken, der die Bäume zum Leben erweckt.

Vorsicht ist auch geboten, wenn der Gegner abseits der Wege durch die Wälder schleicht: Schnell ist er übersehen und taucht an unerwarteten Stellen wieder auf. Diesen Flankenangriffen ist durch gute Luftaufklärung beizukommen.

Mission 1: Asphead Mountains (20 Runden, 3 Gebäude mit Zufallsereignissen, 250 Gold zum Missionsabschluß)

Mit zwei etwa gleich starken Armeen starten, wobei die westliche die schnelleren Einheiten zugeteilt bekommen sollte. Diese steuert Daunhill (1) an; weiter geht es Richtung Serpent's Dig (2), wo die Truppen neben Gold auch einen neuen Gegner vorfinden. Mit Brucknell (3) besetzt sie ein strategisches Ziel und biegt nach Osten ab, um auf den Altar of the Farseer (4) zuzumarschieren.

Währenddessen folgt die östliche Einheit dem Weg nach Norden und nimmt Briarton (5) sowie Deamon's Maw (6) ein. Hier nach Westen schwenken und Alvord (7) befreien. Trotz des dichten Waldes sollten ein oder zwei Gruppen Starhunter Eyrie (8) aufsuchen, da sich dort mit etwas Glück (vorher speichern!) eine schicke Elfin-Heldin anschließt, deren Ruf als Himmelsjäger legendär ist. Als letztes ist Adderweir Keep (9) zu erobern. Ist der Auftrag erfolgreich ausgeführt, schließen sich die ersten Freiwilligen unserem Heer an.

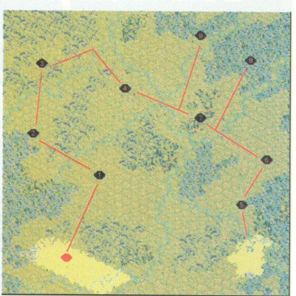
Mission 2: Stranglewine Jungle (15 Runden, Zufallskarte, 100 Gold)

Diese Mission sollte gewählt werden, da sie später die Befreiung von »Niels, dem Ingenieur« ermöglicht. Er verfügt als einziger über die Fähigkeit, mechanische Truppentypen zu reparieren.

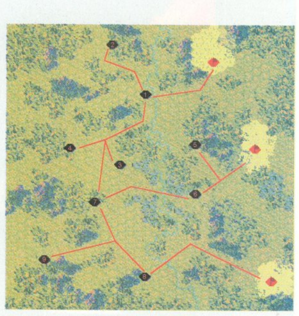
Mission 3: The Bearded Mountains (20, 4, 150)

Diesmal sind drei Startarmeen aufzustellen, deren Zusammensetzung in etwa gleich sein sollte. Die nördlichste steuert auf Tierton (1) zu und überquert dort den Fluß. Hier kann ein kleiner Teil dem Weg nach Norden folgen und den Altar of the Ravager aufsuchen. Das Gros der Armee biegt jedoch nach Süden ab und befreit Waycross (3) und Trirock (4).

Die mittlere Truppe besetzt den Shattered Shrine (5) und Ratekin (6). Im Temple of the Storm (7) kommt es zu verschiedenen Begegnungen, so kann beispiels-



Mission 1: Asphead Mountains

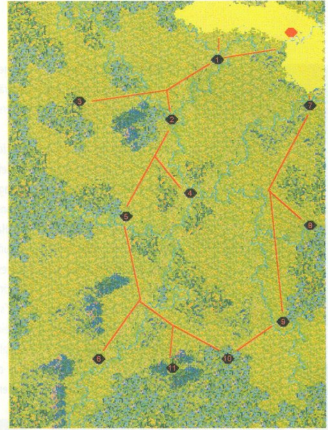


Mission 3: The Bearded Mountains

weise eine ihn betretende Einheit geheilt werden.
Zeitgleich verläßt die dritte Armee den südlichsten Startbereich und befreit den Shrine of the Staff (8) und die Stadt Keyston (9). Nach Beendigung dieser Mission startet der Shadowlord eine Gegenoffensive, wie auf der Kontinentkarte zu sehen ist. Um seine Invasion im Nordosten zu verhindern und den Ingenieur Niels endlich zu befreien, sollte die nachfolgende Aufgabe gewählt werden.

Mission 4: The Sunken Coast
(20, Zufallskarte, 150)
Wieder eine zufällige Mission, nach deren erfolgreichem Abschluß der Ingenieur Niels befreit wird. Mit seinen Fähigkeiten können von nun an auch mechanische Einheiten repariert werden. Zudem tauchen zwei mechanische Kampftruppen auf, die sich als Freiwillige dem Feldzug gegen den Shadowlord anschließen.

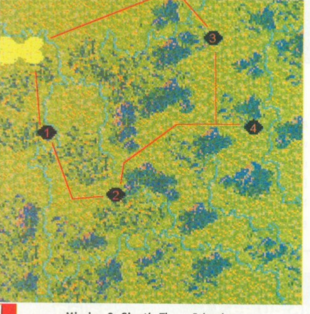
Mission 5: Ravenscraw Downs
(15, Zufallskarte, 150)
Auch dieser Auftrag wird spontan beim Beginn der Mission zusammengestellt. Es gibt jedoch immer nur ein Gebiet, in dem Sie starten.


Mission 6: The Fellbourne Bogs

Mission 6: The Fellbourne Bogs (18, 7, 200)
Vom Start im Nordosten aus werden zwei Armeen losgeschickt. Die erste bewegt sich Richtung Westen und sollte aus schnelleren Einheiten bestehen. Sie besetzt die Stadt Huntington (1), Welking's Gate (2) und die Beacon Stones (3). Richtung Süden stößt der Trupp zum Shrine of the Jade Snake (4) vor, wo ein Waffenmeister für bessere Angriffswerte sorgt. Weiter geht es nach Süden, wo dem Shadowlord Bean Hollow (5) und Ashencourt (6) entrissen werden.
Währenddessen marschiert die zweite Einheit ebenfalls nach Süden. Sie sorgt für die Befreiung von Wyndenmere (7), des Iron Feather Altars (8) und der Stadt Crumpton (9). Bei Betreten des Temple of the Veil wird ein Fluch aufgehoben, der bisher eine Insel vor der Küste des Kontinents im Nebel verborgen hielt. Mit der Rückeroberung von Deadstone Keep (11) ist auch diese Mission abgeschlossen, und Scouts (Plänkler) schließen sich dem Kampf gegen das Böse an.

Mission 7: The Shattered Mountains
(20, 3, 150)
Die beiden Aufstellungszonen werden mit in etwa gleichstarken Armeen versehen. Die nördliche dringt Richtung Westen vor und befreit Stillwell (1), Keep Hood (2), Queensward (3), Burnside (4) und den Temple of Solitude (5).
Die zweite Gruppe wendet sich ebenfalls nach Westen. Nach der Besetzung des Altar of the Vortex (6) steuert ein kleiner Stoßtrupp Spring Rock (7) an, während

Mission 7: The Shattered Mountains



Mission 8: Giant's Throw Island

der Hauptteil sich folgende Ziele vornimmt: den Deathless Shrine (8) sowie die Städte Mendenhall (9) und Crestwood (10).

Vor allem bei dieser Mission kommen oft überraschende Flankenangriffe seitens des Gegners vor! Deshalb ist hier eine gute Aufklärung aus der Luft besonders wichtig. Es schadet keinesfalls, die Wege und Schneisen in den Waldgebieten mit Kavallerie zu sichern. Vorsicht ist auch deswegen geboten, weil die beiden Städte in den Startgebieten strategische Ziele sind und bei Verlust zum Scheitern der Mission führen können. Bei Erfolg wird neben Gold auch ein magischer Gegenstand (Cloak of Hiding) zur Verfügung gestellt.

Mission 8: Giant's Throw Island (15, 3, 100)

Nun ist es an der Zeit, der Insel einen Besuch abzustatten, die mit Mission 6 (siehe auch dort) aus dem verzaubertem Nebel aufgetaucht ist. Aufgrund mangelnder Schiffe können jedoch nur je fünf Boden- und Lufteinheiten übergesetzt werden. Deshalb möglichst erfahrene Truppen verwenden, um die geringe Anzahl durch Qualität auszugleichen.

Überwiegend leichte Infanterie verteidigt die Insel, bei Betreten der drei Orte Wizard's Crown (1), Hermit's Cave (2) und King's Cairn (3) tauchen mit großer Wahrscheinlichkeit weitere auf. Als letztes wird Witchfire Chantry (4) vom Bösen gesäubert. Mit etwas Glück erhält die gesamte Armee bei erfolgreichem Missionsabschluß einen Zauber, der ihr zu besseren Bewegungswerten im Wald verhilft.

Mission 9: Shadow Cliff Peninsula (12, 5, 150)

Zwar dürfen nun wieder alle Truppen ins Geschehen eingreifen – dafür sind jetzt die Aufstellungsgebiete nur bis zu drei Felder groß und über die ganze Karte verteilt. Weil auch die Gegenseite ihre Soldaten in vielen kleinen Gruppen startet, gibt es hier keinen idealen Marschweg. Die Starttrupps sollten so aufgestellt werden, daß sie schnell Städte einnehmen und zu größeren Verbänden zusammengefaßt werden können. Wichtig ist auch eine gute Verteilung der Truppentypen. Es wäre beispielsweise fatal, die gesamten Lufteinheiten im Norden aufzustellen, und die gegnerischen erscheinen später im Süden!

Vorsicht beim Betreten von Moonshadow Shrine (1) und Seven Trees (2): Hier ist mit neu auftauchenden Gegnern zu rechnen.

Mission 10: Cloven Foot Pass (25, 3, 250)

Ssazikar, der Herrscher des Kontinents, scheint es langsam mulmig zu werden; zumindest schickt er von nun an erfahrenere Einheiten in die Schlacht ...

Das Missionsgebiet wird von einem Pass beherrscht, der nach Norden hin immer enger zuläuft. Der Hauptteil der Armee sollte ihm folgen und zunächst Willowmere (1), den Shrine of the Adder (2), Vanwater (3) und Daemon's Claw Keep (4) erobern, letztes Ziel ist schließlich Overton (5). Zwei Flankenarmeen marschieren parallel dazu auf der jeweils anderen Seite des Passes. Auf der östlichen Seite werden so der Blind Owl Altar (6), Aldercrest (7) und Rockbridge (8) eingenommen. Die dritte Gruppe Soldaten – die aus möglichst schnellen Einheiten bestehen sollte – hat Edgehill (9) und die Howling Pit (10) als Endpunkt. Letzteres ruft bei der Eroberung einen Moralverlust beim Gegner hervor. Haben die beiden Flankentruppen ihre Aufträge zeitig erfüllt, können sie die Hauptarmee unterstützen.

Mission 11: The Serpent's Cauldron (25, 5, 500)

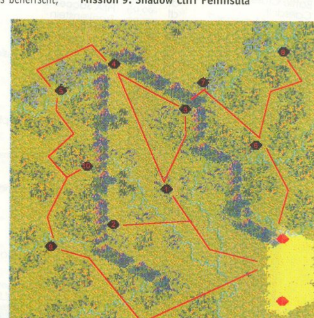
Die letzte Schlacht ist auf dem Dschungelkontinent zu schlagen. Wegen der Größe des Gebietes auch hier besonders gut aufklären.

Der Hauptteil der Armee macht sich auf den Weg zur Festung, und nimmt dabei Wycombe (1), die Eternal Stones (2) und Serpent's Tooth (3) ein. Ein kleineres Kontingent sichert den Hollow Teeth Altar (4) und Serpent's Tail (5). Besonders zügig sollte es Sactum Ophidia einnehmen, da dadurch der Gegner erheblich an Kampfkraft verliert.

Eine dritte, ebenfalls kleinere Einheit sorgt für die Eroberung des Shrine of Kelvan, wo ein Schmied freund-

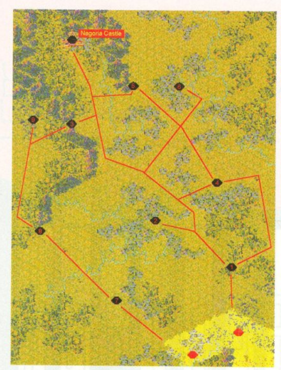


Mission 9: Shadow Cliff Peninsula



Mission 10: Cloven Foot Pass


Free Spirit
Der Virtual-Reality-Krimi für den PC auf CD-Rom
360°
Macht Spass
Macht clever
Macht 8 Mark
Free Spirit
Virtual-Reality
Krimi

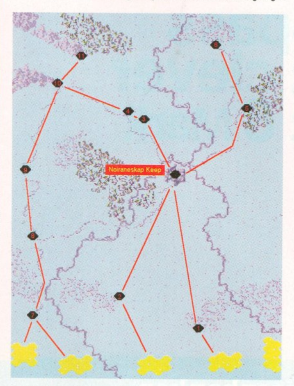


Mission 11: The Serpent's Cauldron

licherweise die Truppen mit besseren Waffen ausstattet – und somit die Angriffswerte erhöht. In nordwestlicher Richtung vorstoßend, nimmt die dritte Armee auch Langmire (8) und die Cave of Winds (9) – hier können neue Gegner auftauchen – ein. Alle drei Söldnertrupps greifen nun die Festung des Schlangenherrschers an, nach deren Fall der dritte Kontinent wieder befreit ist.

Die Eiswüste – der vierte Kontinent

Im Gegensatz zum vorherigen Kontinent geht es in Pothia recht frostig zu. Die Eiswüste erlaubt jedoch ein schnelles Vorankommen. Aber auch der Gegner hat sich geändert: Er greift nun frontal in großen Gruppen an und ist somit leichter auszumachen. Durch geschicktes Taktieren kann jetzt gut von der Einkesselungsregel Gebrauch gemacht werden. Bei den Spellcastern empfehlen sich nun die Fire Wizards mit ihrem flächendeckenden Feuersturm.



Ice Fields of Noiraneskap

Mission 1: Ice Fields of Noiraneskap (20, 3, 250)

Von den fünf möglichen Startgebieten nur die westlichen vier mit Armeen ausstatten. Die beiden rechten Truppen stoßen gegen das Mouth of Mercyt (1) – Vorsicht, neuer Gegner – und Dartir (2) vor. Gemeinsam greifen sie die Festung an. Ist diese genommen, sollte ein Teil in Richtung Norden den Fluß überqueren und die Stones of Passage (3) sowie Belaeri (4) einnehmen, während der Rest zur Befreiung von Vartemm (5) und des Tower of Estine (6) im Nordosten schreitet.

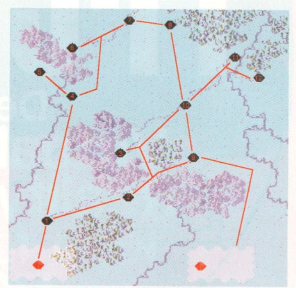
Währenddessen schlagen die beiden übrigen Armeen den Weg nach Sonderheim (7) ein, von wo sie gemeinsam weitermarschieren. Weiter nördlich befindet sich der Sacred Temple of Cargass (8). Hier trifft man auf den Ritter Sir Kalador, der sich dem Kampf anschließt. Dem Straßenverlauf nach Norden folgend, werden schließlich noch Alaron (9), der Tower of Frosc (10) und Crieview erobert.

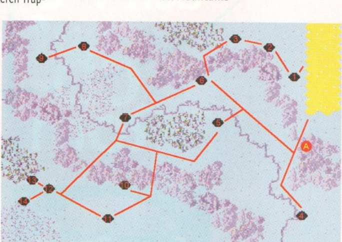


Mission 2: Glacier Fall Mountains (20, 2, zufällige Goldmenge)

Mit zwei Armeen wird diese Mission angegangen. Die westliche, mit schnelleren Truppen, bewegt sich nach Sothrun (1) und teilt sich dort. Ein Teil setzt den Weg nach Nordosten fort, wo sie Adriath und Errant Keep angreift. Der andere Trupp marschiert gen Norden, wo gleich fünf Orte ihrer Befreiung harren: Nisse (4), der Circle of Vermilion (5), der West Fang Tower (6), Djaris (7) und schließlich die Halls of the Wyrm (8).

Die zweite, östliche Armee hat inzwischen den Shadowspyre Tower (9) und Marroe (10) eingenommen und nimmt sich zuletzt den East Fang Tower (11) und die Stadt Cedrian (11) vor.


Mission 2: Glacier Fall Mountains


Mission 3: The Wyrm Gullet Gorge

Mission 3: The Wyrm Gullet Gorge (22, 4, 200)

Jetzt ist Bergsteigen angesagt. Eine Handvoll Einheiten besetzt die westlich gelegenen Orte Dath (1), Ursa Cavern (2) und Keiss (3). Der Hauptteil überquert das Gebirge an der schmalsten Stelle (A). Wiederum setzt sich ein kleiner Stoßtrupp schneller Soldaten ab und erobert den Drakeford Tower (4). Die Hauptgruppe splittet sich auf und nimmt Brest (5) ein – mit Hilfe des ersten Stoßtrupps folgen Ferra's Mine (6) und Llarac (7). Während der nördliche Teil der Armee sich Murra (8) und dem Darkspine Tower (9) zuwendet, muß der südliche erneut über die Berge, um beim Tomb of Balic (10) die andere Seite zu erreichen. Von dort aus geht es wieder nach Westen, wo Darkott (11), Dragon's Eye Keep (12) und Hampshire (14) auf ihre Befreiung warten. Beim Betreten der Lodt Arches (13) werden die Kampfwerte der Truppen verbessert.

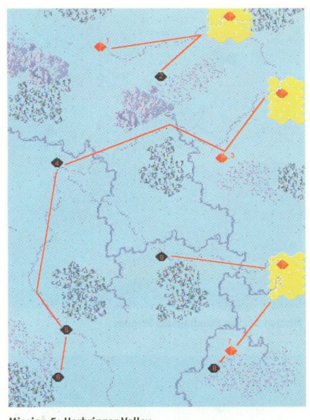
Mission 4: Zufallskarten (15/20 Runden)

Die 4. Mission besteht in jedem Fall aus einer Zufallskarte. Die Rundenzahl beträgt beim Mist Valley und dem Shadows Peak jeweils 15, bei den Grey Hills und den Pharenian Steppes hat man 20 Runden zur Verfügung.

Mission 5: Harbringer Valley (20, 3, 250)

Hier geht es darum, die eigenen Städte möglichst schnell vor feindlichen Zugriffen zu sichern. Deshalb werden drei Armeen gebildet, die zügig auf die gefährdeten Orte zumarschieren.

Die nördlichste Truppe steuert Flinn (1) an und nimmt das Sanctuary of Talkiar (2) ein. Die zweite, die etwas weiter südlich aufgestellt wird, verteidigt Geight (3)



Mission 5: Harbringer Valley

und erobert anschließend Wharfang (4), Odephia (5) und Harper's Cavern (6), wo ein Harfenspieler die Truppenmoral entschieden verbessert. Da diese Gruppe den längsten Weg hat, sollten in ihr besonders die schnellen Einheiten Verwendung finden.

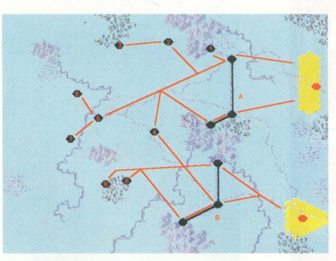
Die letzte Armee schließlich beginnt ihren Auftrag im Südosten. Sie wird in zwei Stoßtrupps aufgeteilt; der erste besetzt Trassus (7) und die Cavern of Remorse (8); der zweite nimmt sich Cedarbrook (9) vor.

Mission 6: Burel's Wall (20, 3, 350)

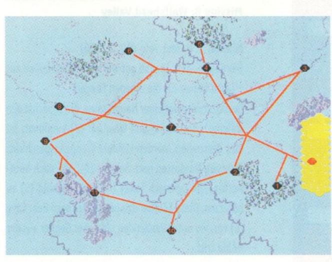
Erstmals tauchen hier Mauern auf, die zudem durch Türme gesichert sind (A,B). Die Bollwerke werden von zwei gleich starken Armeen angegangen, die beide Richtung Westen vorstoßen. Die gegnerischen Einheiten auf den Anlagen halten ihre Stellung nicht, sondern rücken gen Osten vor. Deswegen sollte man auf eine gute Verteidigungslinie achten!

Die nördliche Gruppe nimmt nach dem Fall der Wachtürme Kurs auf den Tower (1), Ravener's Shrine (2) und Springwood (3). Ferner sind Drefshill (4), Castle Heimastos (5), sowie der Winter Ring (6) und Barnsdale (7) zu erobern.

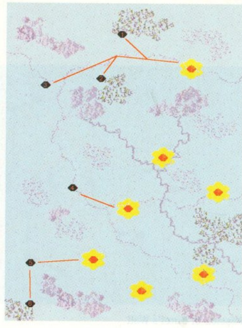
Der südliche Trupp marschiert nach der erfolgreichen Einnahme der Wehranlagen in Richtung Temple of the White Crow (8). Hier kann ein neuer Gegner unerwartet auftauchen. Als letztes sollte Trengrove (9) auf Ihrer Liste stehen.



Mission 6: Burel's Wall



Mission 7: Boreal Vale



Mission 8: Wolfshead Valley

Mission 7: Boreal Vale (20, 3, 250)

Der Gegner hebt hier so gut wie keine Lufttruppen aus – umso besser für die eigenen Flieger!

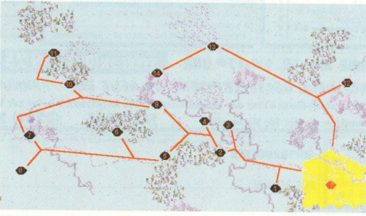
Gestartet wird mit einer Hauptarmee, die zunächst den Watcher's Shrine (1) und Woodruff (2) einnimmt. Ist dies geschehen, werden kleinere Trupps losgeschickt: Richtung Nordosten nach Selwine (3), und nach Nordwesten, um Lyreneck Tower (4) und Greywald (5) zu besetzen. Diese Söldner dringen weiter nach Bear Cave (6) vor, wo unter Umständen ein neuer Gegner aus der Höhle tritt.

Währenddessen zieht die Hauptgruppe über Gelford (7) weiter zum Honorfast Tower (8) und nach Amyntas (9). Ein zweiter, kleinerer Trupp wandert am Südrand der Karte entlang nach Wulfila (10) und übers Gebirge nach Boreal Aerie (11). Die Einheit, die den Wolfgar Altar (12) betritt, wird moralisch gestärkt (+10), oder ihr Sichtbereich erhöht sich rapide.

Mission 8: Wolfshead Valley (18, 2, 250)

Es genügt hier, drei gleich starke Armeen aufzustellen. Die nördlichste nimmt nacheinander Whistlewood (1), den Shrien of the Wolf (2) und Whitecross (3) ein.

Wie auf der Karte zu sehen, erobert eine zweite Gruppe Cobbleton (4). Die letzte, ganz im Süden aufgestellt, zieht zunächst nach Westen, um Moonridge zu erkämpfen. Von dort biegt sie Richtung Süden ab, hier liegt der Driftstone Altar.



Mission 9: Gaothaire Heights

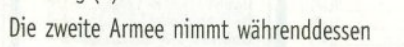
Mission 9: Gaothaire Heights (18, 3, 300)

Der größte Teil der Truppen bricht nach Westen auf, wo der Balthair Tower (1), Rusk (2), Darkburne Tower (3) und der Weeping Stone Altar (4) liegen. Hinter diesem teilt die Armee sich auf. Die erste Hälfte wendet sich nach Südwesten, um Deistyne Tower (5) und den Temple of Despair (6) zu erreichen. Weiter geht es dann zum Black Iron Keep (7) und nach Halleck (8). Die andere biegt nach Nordwesten ab und folgt der Straße, um Baldock (9), Wythecombe (10) und Hawksprye Cairn (11) zu besetzen. Letzter Ort erhöht die Moral der eintretenden Einheit (bis zu +35).

Der kleinere Trupp vom Anfang nimmt seinen Weg zunächst nach Norden, um Burlcrest (12) erreichen zu können. Von dort aus werden nacheinander Waxmoor (13) und Myrtos (14) angegriffen.

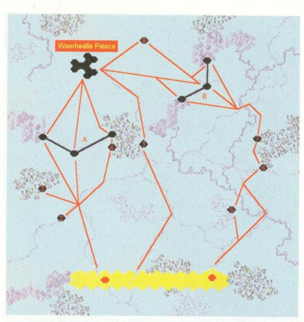
Mission 10: Scar Valley (18, 3, 350)

Wiederum gibt es hier nur einen Aufstellungsort. Die Truppen werden in drei etwa gleiche Einheiten aufgeteilt. Die erste steuert auf Harlequin Rock (1) zu, und nimmt danach Kurs nach Norden, um der Straße zu folgen. Entlang dieser werden Donnaleah (2) und Mossbeard's Shrine (3) betreten, wo ein Zauberer die Panzerung der Truppen verbessert. Parallel zum Fluß führt der Weg nach Norden zum Snowcape Steading (4).

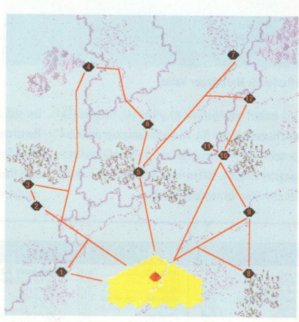


Die zweite Armee nimmt währenddessen Beckford (5) und Dewburg (6) ein, und marschiert entlang der Straße nach Nordosten zu einer namenlosen, kleinen Stadt (7).

Die dritte und letzte Gruppe schließlich wendet sich zunächst nach Osten, Claries Ring (8) entgegen. Ist dieser besetzt worden, schwenkt sie nach Norden, um Downsview (9), Merestone (10) und den Wanderer's Stone (11) anzugreifen.



Mission 11: The Mandragoras Steppes



Mission 10: Scar Valley

Mission 11: The Mandragoras Steppes (22, 4, 500)

Ein weiteres Mal stehen die Truppen zwei Mauern gegenüber (A, B). Zunächst muß aber deren Vorfeld besetzt werden. Dies geht am besten mit drei Armeen. Die mittlere folgt der Straße nach Norden und nimmt auf dem Weg Cleftwatch (1) ein. Hinterher zieht sie nach Waerhealla Palace, um dort den Nachbau von gegnerischen Truppen vorläufig zu unterbrechen.

Den nordwestlichen Weg hingegen wählt die zweite Truppe; sie kümmert sich zunächst um Staghorn Keep (2), Duke's Anvil (3) und den Temple of Eibhilan (4). Erst dann werden die Türme der ersten Maueranlage (A) von ihnen besetzt.

Die letzte Armee marschiert nach Nordosten – über die Ice Cace (5) und Harrowhold (6) zum Phoenix Shrine (7). Dieser trägt seinen Namen zu Recht: Beim Betreten werden die Verwundeten aller (!) Einheiten geheilt und die Toten verwandeln sich in Verletzte. Vom Schrein aus wird die zweite Verteidigunglinie (B) mit den drei Türmen angegriffen. Sind diese überwunden und auch Fleetstone (8) besetzt, steht dem gemeinsamen Großangriff der drei Armeen auf den Palast nichts mehr im Wege. Ist dieser erfolgreich, wird auch der vierte Kontinent den Fängen des Shadowlords entrissen. (su)

CD-ROM



Titel	Version	Preis
5th Musketeer	DV	69,95
Abuse	DV	68,95
Aces of the Deep	DV	84,95
Aces of the Deep Missions Disk.	DV	42,95
AD&D Collector's Edition	EV	77,95
Advanced Tactical Fighters	**DV**	**79,95**
AH-64D Longbow	**DV**	**87,95**
Albion	DV	79,95
Alone in the Dark Trilogy (1-3)	DV	69,95
Anvil of Dawn	DV	77,95
Ascendancy	**DV**	**54,95**
Bad Mojo	**DV**	**79,95**
Baldies	**DV**	**69,95**
Battle Isle 3	DV	69,95
Biing!	DV	62,95
Bleifuss	DA	54,95
Bundesliga Manager Hattrick	DV	64,95
Caesar 2	DV	82,95
Capitalism	**DV**	**76,95**
Chewy - Esc von F5	DV	59,95
Chronicles of the Sword	DV	76,95
Civilization 2	**DV**	**79,95**
CivNet	DV	92,95
Comanche & Missionen	DV	39,95
Command Aces of the Deep	DV	82,95
Command & Conquer	**DV**	**89,95**
Command & Conquer Mission	**DV**	**27,95**
Command & Conquer SVGA *	DV	89,95
Conquest of the New World	**DV**	**79,95**
Crusader - No Remorse	**DV**	**79,95**
Cyberia 2	DV	76,95
Cybermage	DV	79,95
Daggerfall *	DV	84,95
Das Schwarze Auge 2	**DV**	**42,95**
Das Schwarze Auge 3	**DV**	**V.mö.**
Deep Space Nine	DA	69,95
Der Druidenzirkel	DV	64,95
Descent 2	**DV**	**89,95**
Destruction Derby	DA	89,95
Diablo	DV	V.mö.
Die Fugger 2	**DV**	**79,95**
Die Siedler 2	**DV**	**69,95**
Die total verrückte Rallye	DV	36,95
Discworld	DV	76,95
Duke Nukem 3D	**DV**	**79,95**
Dungeon Keeper	**DV**	**79,95**
Earthsiege 2	DA	76,95
Earthworm Jim 1 + 2	DV	68,95
Ecco the Dolphin	DV	54,95
Elisabeth I.	**DV**	**94,95**
Euro 96	**DV**	**68,95**
Extreme Pinball	DA	54,95
F1 Manager '96	**DV**	**76,95**
Fantasy General	EV	69,95
Fast Attack	**DV**	**69,95**
FIFA International Soccer '96	**DV**	**79,95**
Formula 1 Grand Prix 2	**DV**	**99,95**
Gabriel Knight 2	DV	89,95
Grand Prix Manager	DV	86,95
Hanse - Die Expedition (3,5")	DV	39,95
Hattrick!	DV	79,95
Heroes of Might & Magic	DV	54,95
Hugo 3	DV	72,95
Indy Car Racing 2	DV	76,95
Kingdom o' Magic	DV	74,95
Lemmings Paintball	**DA**	**32,95**
Lighthouse	DV	V.mö.
Manic Karts	**DA**	**32,95**
Master of Orion 2	DV	V.mö.
Mechwarrior 2 & Erwei.-Set	**DV**	**82,95**
Mechwarrior 2 Erweiterungs-Set	DV	42,95
Megapak 5	**DA**	**84,95**
Monopoly	DV	59,95
Myst - Limited Edition	DV	69,95
NBA Live '96	**DV**	**79,95**
Need for Speed	DV	79,95
NHL Hockey '96	**DV**	**79,95**
Normality Inc.	DV	76,95
Olympic Games	**DV**	**69,95**
Olympic Soccer	**DV**	**69,95**
Panzer General 2	DA	69,95
Petko	**DV**	**69,95**
PGA Tour Golf '96	DA	79,95
PGA Tour Golf '96 Kurs-CD	DA	36,95
Phantasmagoria	DV	89,95
Pinball 3D-VCR	DV	44,95
Pinball Illusions	DA	56,95
Pole Position	**DV**	**92,95**
Police Quest Swat	DV	82,95
Pro Pinball - The Web	DA	56,95
Rayman	DV	59,95
Rebel Assault 2	**DV**	**84,95**
Riddle of Master Lu	**DV**	**76,95**
Rise & Rule of Ancient Empires	DV	82,95
Shanghai - Große Momente	DV	82,95
Shannara	DV	76,95
Silent Hunter	**DV**	**69,95**
Silent Thunder	**DA**	**82,95**
Simon the Sorcerer 2	DV	69,95
Space Bucks	DV	69,95
Speed Haste	**DA**	**56,95**
Star Trek N.G. "A Final Unity"	DV	74,95
Steel Panthers	DV	69,95
Stonekeep	**DV**	**96,95**
S.T.O.R.M.	**DV**	**79,95**
Strike Base	DV	69,95
Syndicate Wars *	**DV**	**79,95**
Teamchef	DV	86,95
Terminator Future Shock	DV	76,95
Terra Nova	DA	76,95
TFX: EF2000	**DV**	**89,95**
The Dig	DV	77,95
This means war!	DV	74,95
TIE Fighter Deluxe	**DV**	**77,95**
Tilt!	DV	54,95
Top Gun	DV	79,95
Urban Runner	DV	89,95
Vollgas	DV	54,95
Warcraft 2	**DV**	**79,95**
Warcraft 2 - Zusatz-CD (Beyond the Dark Portal)	**DV**	**28,95**
Warhammer	DV	69,95
Wing Commander 3	DV	84,95
Wing Commander 4	**DV**	**99,00**
Worms	DA	69,95
Worms - Reinforcements	**DA**	**35,95**
X Wing Edition	DV	39,95
Zork Nemesis	**DV**	**89,95**

V.mö. = Vorbestellung möglich • DV = Deutsche Version • DA = Deutsche Anleitung • EV = Englische Version

Monats-Hits:

Titel	Version	Preis
Civilization 2	DV	79,95
Die Siedler 2	DV	69,95
Duke Nukem 3D	DV	79,95
Dungeon Keeper	DV	79,95
Euro 96	DV	68,95
F1 Manager '96	DV	76,95
Fast Attack	DV	69,95
Formula 1 GP 2	DV	99,95
Olympic Games	DV	69,95
Silent Hunter	DV	69,95
Warcraft 2 - Zusatz CD	DV	28,95
Wing Commander 4	DV	99,00

Spiele-Sammlungen:

Essential Selection Sport DV 59,95
FIFA Soccer '95, Formula 1 Grand Prix, PGA Tour Golf

LucasArts Classic Adventures DV 39,95
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey island 1, Zak McKracken

LucasArts Top Adventures DV 39,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2

Made in Germany DV 42,95
Anstoss, Battle Isle 2, Das Schwarze Auge 2

Star Wars Collection DV 54,95
Rebel Assault 1, Star Wars Screen Saver, X-Wing

Westwood Compilation DV 76,95
Dune 2, Legend of Kyrandia 1 bis 3, Lands of Lore

☎ 02871-183088

Sonder-Angebote:

Titel	Version	Disk.	CD-ROM
7th Guest	DA	—,—	21,95
Amberstar	DV	—,—	19,95
Battle Isle 1 + Data Disk.	DV	—,—	19,95
Battle Isle 2 & Scenery CD	DV	—,—	29,95
Betrayal at Krondor	DA	—,—	22,95
Civilization	DV	38,95	37,95
Creature Shock	DV	—,—	21,95
Day of the Tentacle	DV	—,—	32,95
Die Siedler	DV	—,—	29,95
Dune 2	DV	—,—	29,95
Elite 2	DV	22,95	22,95
FIFA Soccer '95	DV	—,—	29,95
Formula 1 Grand Prix	DA	—,—	37,95
Fritz 3	DV	—,—	39,95
Gabriel Knight 1	DV	—,—	22,95
Goblins 1+2	DV	—,—	22,95
Goblins 3	DV	—,—	22,95
Historyline 1914-1918	DV	—,—	22,95
Hollywood Pictures	DV	—,—	29,95
Indiana Jones 4	DV	—,—	32,95
Indy Car Racing	DV	—,—	21,95
Jagged Alliance	DV	—,—	32,95
King's Quest 6	DA	—,—	22,95
King's Quest 7	DV	—,—	35,95
Lands of Lore	DV	—,—	32,95
Legend of Kyrandia 3	DV	—,—	21,95
Little Big Adventure	DV	—,—	29,95
Magic Carpet	DV	—,—	29,95
Master of Magic	DV	38,95	37,95
NASCAR Racing	DV	—,—	24,95
NHL Hockey '95	DV	—,—	29,95
PGA Tour Golf	DV	—,—	29,95
Pirates! Gold	DV	38,95	37,95
Police Quest 4	DV	—,—	22,95
Privateer & Zusatz Disk.	DA	—,—	29,95
Railroad Tycoon Deluxe	DA	38,95	37,95
Rebel Assault	DV	—,—	32,95
Rüsselsheim	DV	—,—	22,95
Sam & Max	DV	—,—	32,95
Secret of Monkey Island 2	DV	—,—	26,95
Simon the Sorcerer	DV	—,—	29,95
Star Trek - 25th Anniversary	DV	—,—	24,95
Star Trek 2 - Judgem. Rites	DV	—,—	24,95
Strike Commander	DA	—,—	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo	DA	—,—	26,95
Syndicate Plus	DV	—,—	29,95
System Shock	DV	—,—	29,95
T.F.X.	DV	—,—	29,95
Theme Park	DV	—,—	29,95
Ultima Underworld 1 & 2	DA	—,—	29,95
Ultima 7 Collection	DA	—,—	29,95
Wing Commander 2	DA	—,—	29,95
Wing Commander Armada	DA	—,—	29,95
Wizardry 7	DV	—,—	19,95

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,— DM).

Postfach 1113 • 46361 Bocholt oder Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

KOMPLETTE KARTEN: DIE SIEDLER 2

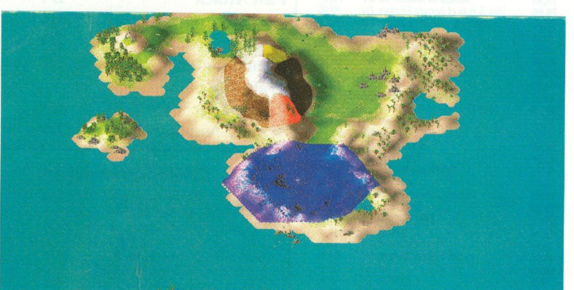
KARTENPRACHT

Da baut man und baut man und trotzdem wollen die Minenarbeiter in »Die Siedler 2« nicht so recht das fördern, was man am dringendsten benötigt: Kohle, Granit, Erz und natürlich Gold. Mit unseren Karten haben Sie die Landschaftsplanung fest im Griff.

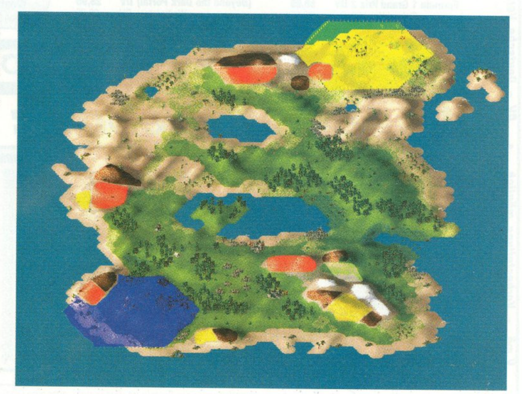
Gar nicht lange rumgeredet, sondern ran an den Speck: Auf den folgenden Seiten finden Sie die kompletten Karten zu allen Kapiteln von »Die Siedler 2«. Die Karten haben wir nachträglich eingefärbt, um verschiedene spielrelevante Inhalte zu verdeutlichen.

Hier haben wir zum einen das Terrain markiert, in dem die maximal drei Parteien eines Landstrichs beginnen. Die blaue sechseckige Fläche kennzeichnet Ihr Startgebiet. In den roten und gelben Sechsecken fangen dagegen Ihre Nachbarn an.

Außerdem sehen Sie vorwiegend in den bergigen Regionen weitere Farbflächen. In diesen Gebieten finden Sie besonders viele wertvolle Rohstoffe. Schwarz steht für Kohlevorkommen und Weiß bedeutet Granit. In rötlichen Feldern gibt es viel Eisenerz und Gelb deutet auf fette Goldadern hin. (hf)



Kapitel 1: »Es geht los«. Noch ist alles ganz einfach. Rohstoffe gibt es zu genüge nordwestlich in den Bergen, das Tor ist auch ganz in der Nähe.



Im Kapitel 2: »Erster Kontakt« passiert genau das. Sie sind nicht allein auf der Insel. Allerdings sind die lieben Nachbarn noch weit genug weg.

AUF DER CD-ROM

... der aktuellen PC Player plus finden Sie das Programm »Karten-Player« (PC Player »AutoRunner« starten). Mit diesem können Sie sich die Karten aller zehn Siedler-Kapitel in wesentlich besserer Auflösung als im Heft anschauen.



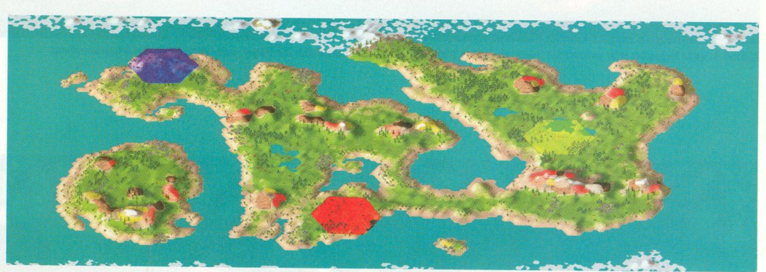
Kapitel 3: »Der Engpaß«. Hier müssen Sie durch geschickte Ausweitung Ihres Reiches durch die Hügel- und Wüstenkette im Osten wandern.



Schiffe sind eine gefragte Ware. In Kapitel 4: »Auf hoher See« kommt es auf Ihre Reeder-Talente an.



Das fünfte Kapitel »Im Ödland« spielt auf einer Insel mit vielen Lavaseen. Wasser ist hier nicht so einfach zu bekommen.



Im Kapitel 6 »Geteiltes Land« müssen Sie durch das gesamte Gebiet nach Osten wandern, um das Portal zu erreichen.



Gemein: In Kapitel 7 »Die Schlange« haben die beiden Konkurrenz-Völker die Rohstoffe genau vor der Nase. Sie müssen sich erst zu dem Berg im Südwesten vorarbeiten.

Interaktive CD-Rom für den PC

Power – Technik – Speed – Piloten – Fakten

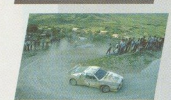
FAHR DEN ORIGINAL DTM-ALFA!

Inkl. MARTINI RACING-Version BLEIFUSS









MARTINI RACING

- 25 Jahre MARTINI RACING in Facts, Fotos & Video Formel 1, Endurance, Ralley, DTM, F1-Powerboat, Offshore
- Interviews mit den MARTINI-Piloten
- BLEIFUSS in der exklusiven MARTINI RACING Edition
- Original MARTINI RACING Song als separater Audio Track
- Exklusiver Fanshop
- Komplett deutsche Version
- Komplett grafisch orientierte Anwendungen
- Voll grafisch orientierte Benutzerführung
- 30 Minuten Video
- Über 400 High Resolution Fotos & Grafiken
- Ready to run für Windows 95

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:
PC 486 – 66 Mhz, 8 MB-RAM, (16 MB empfohlen)
CD-ROM 2x-Speed (4x empfohlen), Soundkarte
SVGA 640 x 480 mit mind. 256 Farben
(16 Bit-Farbtiefe empfohlen)
Microsoft Windows 3.1, Windows 95

Mit freundlicher Unterstützung von:





internet www.martini.de

Exklusiv-Vertrieb durch





Kapitel 8: »Seeweg«. Viele Rohstoffe warten auf den Inseln im Südosten.



Dieses Eiland ist genau wie das neunte Kapitel heißt: »Die graue Insel« ist einfach nur öde.



Kurz vor Schluß. In Kapitel 10 »Das letzte Tor« müssen Sie sich ins Innere der Insel vorarbeiten, vorbei an den Nachbarn, um zum Tor zu kommen.

Summer-Time Play-Time !

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

CROSS

Computersystems GmbH

Ladenverkauf
Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

Titel	Sprache	Genre	Preis
5th Musketeer	e/d	3	65.-
Absolute Zero	d	1	59.-
Abuse	d	1	66.-
Across the Rhine 1944	d	2	49.-
Adams Family Pinball	d	1	74.-
Adams Night	d	1	85.-
AH-64D Longbow*	d	2	85.-
Airbus A 320 II*	d	2	74.-
Alien Trilogy*	e/d	1	84.-
Alone in the Dark Trilogy	d	3	66.-
Ancient Empires*	d	8	79.-
Angel Devoid	e/d	8	65.-
Anvil of Dawn	d	5	74.-
Arcade Amerika	d	1	79.-
Assault Rigs	e/d	1	65.-
A.T.F. US	d	2	79.-
Azrael´s Tear*	d	3	79.-
Bad Day on Midway*	e/d	3	74.-
Bad Mojo	e/d	3	79.-
Baldies	d	2	65.-
Baphomets Fluch(Broken Sw.)	d	3	74.-
Batman Forever	e/d	1	86.-
Battle Arena Toshinden*	e/d	1	79.-
Battle Beast	e/d	1	89.-
Battle Cruiser 3000 A.D.	d	2	64.-
Battle Ground Ardennes	d	2	64.-
Battle Ground Ghettisburgh*	d	2	64.-
Battles in Time	e/d	8	74.-
Battle Isle 3	d	8	69.-
Battle Race	e/d	1	65.-
Bioforge Gold	d	3	89.-
Bleifuß	e/d	2	50.-
Blood & Magic	e/d	8	79.-
Blown Away	d	3	79.-
Burning Steel 4	d	8	45.-
Braindead 13	d	3	64.-
Caesar 2	d	8	77.-
Capitalism*	d	8	79.-
Carrier Strike Force	d	2	75.-
Chronicles of the Sword	d	3	74.-
CivNet	d	2	55.-
Colony Wars 2492	d	8	69.-
Comix Zone	d	1	55.-
Command & Conquer SVGA*	d	8	88.-
Command & Conquer 2*	d	8	88.-
Congo*	e/d	1	69.-
Crusader - No Remorse	d	2	79.-
Cybermage Darkl. Awakened	d	1	79.-
Cyberjudas	e	3	79.-
Daggerfall*	d	5	79.-
Dark Forces 2*	e	1	89.-
Das Schwarze Auge I	d	3	39.-
Deadline	d	2	39.-
Deadly Games*	e/d	8	89.-
Deadly Skies	e/d	1	74.-
Death Gate*	d	2	69.-
Deathkeep (Win95)*	e	1	69.-
Defcon 5	d	1	59.-
Der Planer 2*	d	2	79.-
Der Produzent*	d	8	79.-
Destruction Derby	e/d	1	85.-
Diablo*	d	2	79.-
Die Schlümpfe	d	1	65.-
Discworld	d	3	69.-
Dungeon Keeper*	d	3	85.-
Earthsiege 2	e/d	8	74.-
Earthworm Jim 1 & 2	d	1	65.-
Ecco the Dolphin	e/d	1	51.-
ESPN Extreme Games*	e/d	1	55.-
Evocation	d	3	69.-
Fable*	e/d	3	84.-
Fast Attack	d	1	65.-
FIFA Soccer 96	d	4	79.-
Flying Corps*	e/d	2	84.-
Football Pro	e/d	4	79.-
Gabriel Knight 2	d	3	84.-
Gene Machine*	d	3	59.-
Gene Wars*	d	8	79.-
Grand Prix Manager	d	2	55.-
Hardball 5	e/d	2	79.-
Hardline*	d	1	59.-
Heart of Darkness*	d	2	87.-
Hexen (ID-Soft)	e	1	49.-
Hexen Mission CD	e/d	1	29.-
Hugo 3	d	1	65.-

CD SPIELE

Titel	Sprache	Genre	Preis
Indy Car Racing II	d	2	74.-
Kingdom of Magic	d	3	74.-
Lemmings + Paintball (W95)	d	8	35.-
Mad TV 2*	d	2	79.-
Magic the Gathering*	d	8	88.-
Manic Karts	e/d	2	33.-
Master of Orion 2*	d	8	86.-
Maximum Road Race	e/d	2	74.-
Mechwarrior II + Mission	d	1	79.-
Mechwarrior II Mission	d	zus	39.-
Monopoly	d	8	59.-
Myst Special Edition + Buch	d	3	65.-
NBA Live '96	d	4	79.-
Need for Speed	d	2	79.-
NHL Hockey 96	d	4	79.-
Normality*	d	3	74.-
Offensive*	d	8	79.-
Olympic Games	e/d	2	69.-
Olympic Soccer	e/d	2	69.-
Panzer General II (W95)	d	8	69.-
Pax Imperia 2*	d	8	79.-
PGA European Tour Golf	e/d	4	79.-
PGA Tour Golf 96'	e/d	4	79.-
Phantasmagoria (7 CDs)	d	3	84.-
Pinball 3D / VCR	e/d	2	49.-
Pole Position	d	2	89.-
Police Quest V SWAT	d	3	79.-
Power Play Hockey	e/d	4	59.-
Pro Pinball The Web	d	2	55.-
Rayman	d	1	66.-
Rebel Assault 2	d	1	84.-
Renegade 2	e/d	1	74.-
Ripper	d	3	79.-
Rise of the Robots 2	e/d	1	85.-
Schleichfahrt	d	2	84.-
Shell Shock*	d	2	69.-
Silent Hunter	d	2	69.-
Silent Thunder*	e/d	2	79.-
Simon the Sorcerer 2 + T-Shirt	d	3	65.-
Simon the Sorcerer 1&2 + Shirt	d	3	85.-
Space Bucks	e/d	2	65.-
Space Hulk 2*	e	1	79.-
Spycraft	e	3	79.-
Star Trek A Final Unity	d	2	74.-
Star Trek Deep Space Nine	e	3	69.-
Stonekeep	d	7	84.-
S.T.O.R.M.*	e/d	2	84.-
Striker 96*	e/d	4	69.-
Superstreetfighter 2*	e/d	1	69.-
Syndicate Wars*	d	2	79.-
Terra Nova	e/d	1	74.-
Tie Fighter (SVGA)	e/d	1	65.-
Tilt	d	2	55.-
Time Commando*	e/d	1	89.-
Theme Hospital	e/d	3	79.-
Thexder (Win95)	e/d	1	69.-
This Means War!	d	8	79.-
Thunderhawk 2	d	2	69.-
Tomcat Alley	e/d	2	55.-
Total Control*	e/d	1	85.-
Total Distortion*	e	2	74.-
Top Gun - Fire at Will	d	2	79.-
Twisted Metal*	e/d	1	59.-
Tyrian	e/d	1	59.-
UEFA Champions League	d	4	49.-
Urban Runner*	d	2	84.-
Viking Conquest*	d	1	69.-
Virtual Snooker	e/d	4	79.-
Vollgas	d	3	59.-
War College	d	8	64.-
War Hawk (W95)	e/d	2	59.-
Wing Commander 3	d	1	79.-
Witchhaven 2*	e	1	89.-
Worms	d	1	66.-
Worms Reinforcement	d	zus	36.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, CD32, Playstation, Erotik und CD-i. Unseren **Gesamtkatalog** erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team
Händleranfragen erwünscht !

Angebote

Titel	Sprache	Genre	Preis
7th Guest	e/d	3	24.-
Alone in the Dark 1	d	3	29.-
Ascendancy	d	2	55.-
Beneath a Steel Sky	d	2	19.-
B-17 Flying Fortress	e/d	2	39.-
Betrayel at Krondor	e/d	3	24.-
Bureau 13	d	3	19.-
Caesar 1	e/d	2	25.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	39.-
Creature Shock	d	1	24.-
Cyberia	e/d	1	39.-
Dune II	d	3	29.-
Elite 2 - Frontier	d	2	24.-
F1 Grand Prix 1	e/d	4	39.-
F-117 A Nighthawk 2.0	e/d	2	39.-
Fade to Black	d	1	29.-
Fields of Glory	d	8	29.-
FX Fighter	e/d	1	33.-
Gabriel Knight	e	3	24.-
Goblins 1 & 2	d	3	24.-
Goblins 3	d	3	24.-
Hand of Fate	d	2	33.-
Hi-Octane	e/d	2	29.-
History Line 1914-1918	d	2	25.-
Indy Car Racing	e/d	2	24.-
Kings Quest 7	d	3	35.-
Lands of Lore	d	3	29.-
Legend of Kyrandia 3	d	3	25.-
Little Big Adventure	d	3	29.-
Magic Carpet & Hidden Worlds	d	1	29.-
Magic Carpet 2	d	1	44.-
Maniac Mansion 2	d	3	33.-
Master of Magic	d	8	39.-
Master of Orion	d	8	29.-
Monkey Island 2	d	3	10.-
NHL Hockey 94	e/d	4	29.-
NHL Hockey 95	e/d	4	29.-
Noctropolis	d	3	19.-
Raptor 1-3	e/d	1	29.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Police Quest 4	d	3	24.-
Railroad Tycoon deluxe	e/d	2	39.-
Rüsselsheim	d	3	25.-
Sam & Max	d	3	35.-
Simon the Sorcerer 1	d	3	29.-
Star Trek 25th Anniversary	d	3	24.-
Star Trek Judgement Rites	d	2	29.-
Syndicate Plus	d	2	29.-
Themepark	d	8	29.-
Ultima Underworld 1+2	e/d	5	29.-

CD-Bundles

Titel	Sprache	Genre	Preis
Westwood Compilation (Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore)	d	3	74.-
Made in Germany Hits (Battle Isle 2, Sternenschweif, Anstoß)	d	8	35.-
Mega Pack 5 (10 Top Games)	e/d	1	79.-
Cross Bundle (NBA Live 96, Crusader - No Remorse, Cybermage)	d	8	199.-
Lucas Classic Adventures (MI 1, Zak McKracken, Loom, Maniac Mansion 1, Indy 3)	d	3	39.-
Lucas Top Adventures (Monkey Island 2, Day of the Tentacle, Indy 4: Atlantis)	d	3	49.-

Wir führen alle Lösungsbücher vom Hint Shop !
je Heft nur 14.90

Hardware

Artikel	Preis
Action Replay MK4 V4.3	149.-
Soundblaster 16 Value IDE	169.-
Soundblaster 32 PNP IDE	269.-
Soundblaster AWE 32 PNP IDE	399.-
Yamaha DB-50 XG Wavetable	199.-
Alfa Twin Joystickumschalter	39.-
Gravis Analog Pro / durchsichtig	49.-
Gravis Eliminator Game Card	39.-
Gravis Gamepad	35.-
Gravis Grip Pads (2er)	65.-
Gravis Grip Gamesystem + NHL / WWF	189.-
Logitech Wingman Extreme	89.-
Sidewinder 3D Pro	89.-

Unsere Spiele des Monats:

Duke Nukem 3D

Vergessen Sie alles, was Sie bisher gesehen haben !
Anleitung deutsch nur 79.-

Top - Spiele auf CD ROM

Heretic 2 - Shadow o.t. Serpent Riders
Das Böse begegnet dir in der Finsternis
Anleitung deutsch nur 69.-

F1 Manager 96 / Euro 96 / The Dig
Komplett deutsch je nur 79.-

Conquest of the New World / Descent 2
Descent 2 Mission Builder 39.-
Anleitung deutsch je nur 75.-

Cyberia 2 / Chronicles of the Sword / Kingdom of Magic
Komplett deutsch je nur 74.-

Civilization 2 / Police Quest 5 SWAT / Zork Nemesis
Komplett deutsch je nur 79.-

Die Siedler 2 / Fantasy General / Silent Hunter
Komplett deutsch je nur 69.-

Normality Inc. / Shannara / Z*
Komplett deutsch je nur 74.-

Riddle of Master Lu / Die Fugger 2 / Earthsiege 2
Komplett deutsch je nur 74.-

Warcraft 2 79.- / Expansion-CD 29.-
Die Schlacht um Azeroth geht weiter.
Komplett deutsch zus. nur 99.-

Scenariomania
350 Warcraft 2, 89 Command & Conquer, 62 Descent Level, 34 Städte Sim City 2000
Komplett deutsch nur 25.-

Wing Commander 4 / F1 Grand Prix 2* / Command & Conquer 79.-
incl. Ausnahmezustand !!
komplett deutsch je nur 99.-

Euro Action Soccer / Rayman / Top Gun / Speed Haste
Komplett deutsch je nur 55.-

Shadow Warrior* / Quake* / Prey* / Blood*
komplett englisch je nur 89.-

Dungeon Keeper* / Das Schwarze Auge 3* / AH-64 Longbow*
Komplett deutsch je nur 85.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar - Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 16.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir ohne Aufpreis in Sicherheitsverpackungen !

KOMPLETTLÖSUNG: ZORK NEMESIS, TEIL 2

Der Stein der Weisen

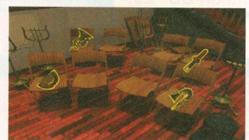
Vier Alchimisten, vier Elemente, vier Planeten, vier Metalle: Trotzdem lösen wir Zork Nemesis schon im zweiten Teil komplett auf.

In der letzten PC Player lösten wir den Tempel der Agrippa, das Kloster (Monastry) und das Asylum. Diesen Monat beenden wir die Lösung mit dem Conservatory und Irondune. Auch diesmal gehen wir nur auf die zur Lösung notwendigen Puzzles und Gegenstände ein. Weitere Rätsel und Objekte treiben die Handlung voran und sollten von Ihnen auch ausprobiert werden. In Schloß Irondune überspringen wir beispielsweise einen kompletten Raum, der keine für die Lösung notwendigen Hinweise enthält.

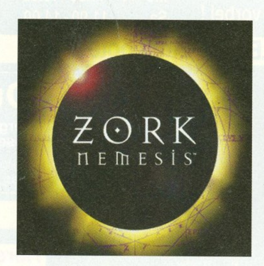
Das Konservatorium

Gleich am Eingang werden Ihre musikalischen Fähigkeiten getestet. Sie müssen die Instrumente auf die richtigen Stühle legen. Dazu sind im gesamten Gebäude Hinweise versteckt. Das Puzzle ist aber sogar mit einem Bild an der Wand und Bivotars Tagebuch (liegt in der Packung) komplett lösbar. Sind alle Instrumente am richtigen Platz, können Sie ein späteres Puzzle lösen.

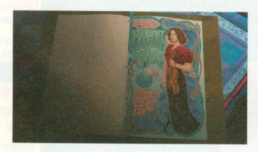




Von der Haupthalle des Konservatoriums aus sollten Sie als erstes die Räume im oberen Stockwerk absuchen. Da ist zuerst auf der rechten Seite der Schlafsaal der Schülerinnen. Hier finden Sie ganz am Ende der rechten Hälfte auch Alexandrias Bett. Auf die-



sem liegt eine Postermappe; nehmen Sie das gleiche Poster mit, welches zerrissen in der Vorhalle hängt. Andere Gegenstände, darunter die Briefe unter dem Bodenbrett, sind zur Lösung nicht notwendig.



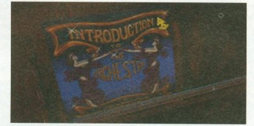
Im Zimmer von Sophia Hamilton finden Sie lediglich einige aufklärende Videoclips. Die dritte Tür im oberen Stockwerk bleibt verschlossen, also gehen Sie wieder nach unten. Dort suchen Sie Sophias Arbeitszimmer. Hier befindet sich unter anderem ein Flügel; auf einem Tisch steht ein Kistchen, welches eine Stimmgabel enthält. Nehmen Sie sich die Stimmgabel und stecken Sie sie in das Kästchen am Flügel; dann drücken Sie die entsprechende Klaviertaste. Sie hören ein Scheppern - gehen Sie um den Flügel herum und nehmen Sie sich den Schlüssel, der im Inneren zu finden ist.



Benutzen Sie den Schlüssel auf Sophias Schreibtisch mit der Lampe - jetzt können Sie eine Geheimschrift lesen.



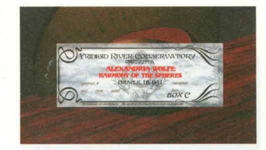
Nehmen Sie zuletzt aus Sophias Arbeitszimmer die beiden letzten Schallplatten der Sammlung mit und gehen Sie zurück in den Übungsraum, um sie dort auf dem Grammophon abzuspielen. Dazu müssen Sie den Plattenspieler jedesmal mit dem Schlüssel rechts aufziehen. Beide Platten enthalten die akustischen Hinweise, die Sie benötigen, um das spätere Dirigenten-Puzzle zu lösen. Kleiner Gag: Mit dem Schalter links kann der Plattenspieler auf »Rückwärts« geschaltet werden, was bei beiden Platten sehr seltsame Effekte auslöst.





Überkleben Sie im Foyer das zerrissene Poster mit dem aus Alexandrias Zimmer. Gehen Sie dann zur Kasse, um sich eine Eintrittskarte zu holen, und treten Sie in das Auditorium ein.



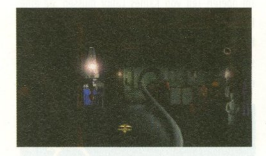


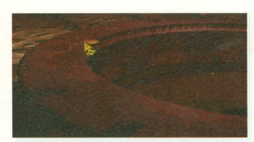
Im Auditorium bewegen Sie sich zwei Treppen nach oben, dann nach links und suchen Box »C«. Gehen Sie hinein, benutzen Sie das Opernglas für eine Cutscene und gehen Sie zurück nach unten. Um das Konzert zu beenden, muß die Fanfare gespielt werden. Das geht nur, wenn Sie dirigieren und den Musikern den richtigen Einsatz geben, was im Dunkeln sehr schwer ist. Die Stühle sind nur schemenhaft zu erkennen. Die richtige Melodie lautet: Popperkeg (hintere Reihe, ganz rechts), Nambino (vordere Reihe, zweiter von links), Popperkeg, Wertmizer (hintere Reihe, ganz links), Violin, (vordere Reihe, ganz links). Danach dürfen Sie auf und hinter die Bühne. In der Bühnentechnik steht eine Maschine, mit der Sie die Hintergründe auf- und abfahren können; leider müssen immer mindestens zwei Hintergründe unten sein. Der erste ist ganz defekt und fährt gar nicht mehr auf. Die Kladde zeigt Ihnen alle Hintergründe; suchen Sie diejenigen mit einer Tür in gleicher Position rechts aus und lassen Sie diese unten, dann bleibt ein Durchgang offen.



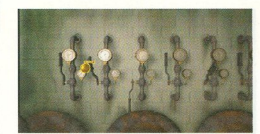


Im Requisitenraum steigen Sie in den Schwan und springen dann einfach in die Trommel; so landen Sie im Heizungskeller neben dem Amulet. Wenn Sie es nehmen, fällt es ins Wasser. Tauchen Sie beherzt hinterher, aber speichern Sie zuerst, da zu langes Tauchen tödlich sein kann.





Unter Wasser nehmen Sie sich das Amulet und benutzen die Tür. Sie landen in einer geheimnisvollen Kristallkammer. Als erstes sollten Sie aber aus der Kammer herausgehen und den Ofen aktivieren. Dazu binden Sie das Amulet an den Hebel, der nicht von alleine oben bleiben will.

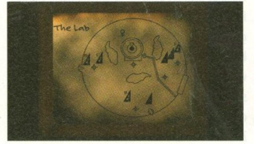


Im Kristallraum suchen Sie die beiden grünen Kristalle: Einer steht frei und gibt Ihnen eine weiße Tablette aus. Ein anderer ist in die Wand eingelassen; beim Anklicken löst sich ein kleiner Brocken. Werfen Sie erst diesen Kristall, dann die weiße Tablette in den Ofen in der Mitte.





Jetzt müssen Sie die richtigen vier Kristalle zum Schwingen bringen. Die Kombination CDEB läßt sich in einem der Bücher von Sophia finden; welcher der blauen Steine zu welchem Ton gehört, entnehmen Sie dem Wanddiagramm. Die Reihenfolge ist wichtig; C und D stehen nebeneinander und der rechte Kristall C muß zuerst mit der Maus angeklickt werden.

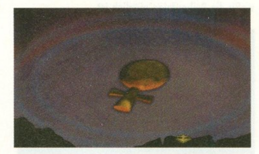








Jetzt sollten Sie den frisch gezüchteten Kristall auch noch anstoßen und das dabei freigesetzte Metall berühren - wieder ist eine Welt gelöst.



Castle Irondune

Im Schloß finden Sie zum einen ein sehr zeitkritisches Puzzle (häufig speichern!) und eine Folterkammer, die durch ein Puzzle geschützt ist, aber keine wichtigen Hinweise oder Gegenstände enthält. Dieses Rätsel der fünf Wächter lassen wir deswegen auch als Geheimnis für Fortgeschrittene offen.



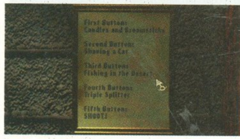
Sie sollten sich zuerst um die drei höher gelegenen Zimmer bemühen, bevor Sie die unteren Räume erforschen. Es gibt jeweils eine Schlafkammer von Kaine und Lucien sowie ein Spielzimmer.

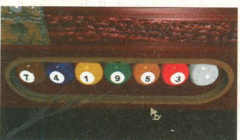
In Luciens Schlafzimmer ist unter dem Kleiderschrank etwas Schießpulver versteckt, das Sie unbedingt einstecken sollten. Die Leinwand enthält, wenn sie bemalt wird, den Code für die Befehlsvergabe an die Truppen Kaines. Diesen sollten Sie abschreiben.





Im Spielzimmer gibt es nur eine wirklich wichtige Maschine: den Billard-Automaten. Das entscheidende ist die Reihenfolge, in der die Kugeln eingelocht werden. Nach einem Stoß können Sie diese einfach unten am Automaten ablesen. Ein Schild an der Wand benennt die Stöße und liefert damit den Hinweis, wofür die Reihenfolge nützlich ist.

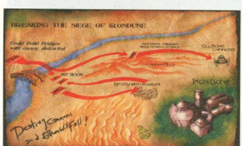




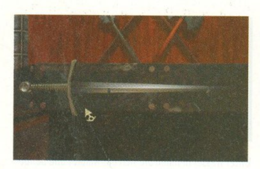
In Kaines Schlafzimmer sollten Sie sich im Schreibtisch das Nitro besorgen und damit die Truhe am Bett aufsprengen. Sie enthält einen Schlachtplan zur Belagerung von Irondune, dessen Befehlsreihenfolge Sie sich unbedingt merken sollten.



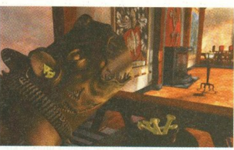




Als nächstes gehen Sie in den langen Saal im Erdgeschoß. Zur rechten liegt ein abgebrochenes Teil eines Schwerts. Verbinden Sie dieses mit dem anderen Stück, das am Kamin hängt. Nach der Zwischenszene können Sie das komplette Schwert mitnehmen.

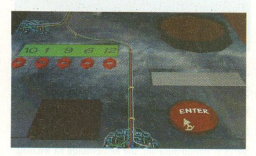


Danach schlendern Sie zur Hundekanone; durch Drehen des Ohrs wird sie mit Knochen geladen. Sie müssen dann das Hinterteil öffnen und das Schießpulver hineinlegen. Ziehen am Schwanz löst die Kanone aus, der Weg in den verschlossenen Raum ist frei.





Im Schlachten-Zimmer ist nur der Kasten »Battle in Progress« interessant. Dort müssen Sie den Schlachtplan aus Kaines Truhe mit den Codes von Luciens Leinwand verbinden und als Zahlenkombination eingeben. Dann ist die Belagerung beendet und Sie dürfen das Schloß verlassen. Die korrekte Kombination ist 10 1 9 6 12 (und steht übrigens in Bivotars Tagebuch als Notiz auf dem inneren Umschlag).

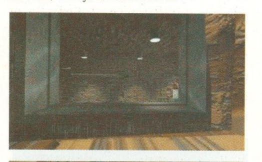


Um in die Waffenkammer, das verschlossene Zimmer im Erdgeschoß, zu gelangen, müssen Sie das vollständige Schwert beim Ritter unterbringen, der den Raum bewacht. In der Waffenkammer ist der Eingang zur Folterkammer untergebracht. In dem zerbrochenen Waffenkasten finden Sie das Thaddaeum, welches Sie innerhalb von 30 Sekunden in den flaschenförmigen Behälter packen sollten. Bitte speichern Sie jetzt öfter - ab sofort stehen Sie unter Zeitdruck.



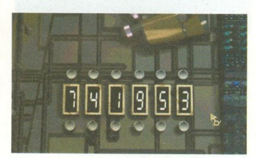


Gehen Sie jetzt nach draußen, an den Sandsäcken vorbei zum bereitstehenden Panzer. Zur Rechten befindet sich ein Zylinder, in dem Sie schnellstmöglich die Flasche deponieren sollten. Vergessen Sie nicht, den Zylinder zu schließen!

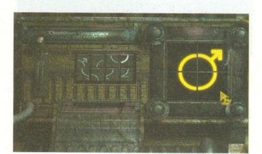




Der Panzer kann nur per Autopilot gesteuert werden und will dazu eine sechsstellige Kombination. Probieren Sie die Billard-Folge »Fishing in the Desert« (741953). Sie fahren dann zu Kaines Geheimlabor.



Im oberen Teil von Kaines Labor müssen Sie eine Form herstellen, in die das Metall gegossen wird. Die Form ist natürlich Kaines Zeichen für sein Element »Erde«, das Sie im Baukasten-Verfahren zusammenklicken.

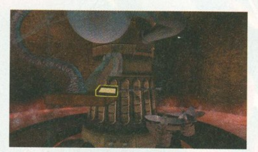


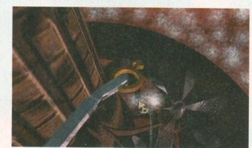

DAS HÄRTESTE RENNEN
IHRES LEBENS
FINDET NICHT AUF
EINER STRASSE
STATT!
Limited Edition
incl.
BATTLE PAD
Battle Race
Soft Enterprises
Ikarion Software GmbH · Bahnhofstr. 18-20 · 52064 Aachen
Telefon: (0241) 470 150 · Fax: (0241) 470 15 25 · http://www.ikarion.com
IKARION

Nehmen Sie den Lift in den unteren Teil des Labors - auch hier werden Sie unter Zeitdruck gesetzt. Zuerst sollten Sie an der Brennstab-Maschine den Reset-Knopf drücken und so lange einzelne Stäbe aus dem Bad holen, bis ein Gong ertönt, der die optimale Temperatur anzeigt.



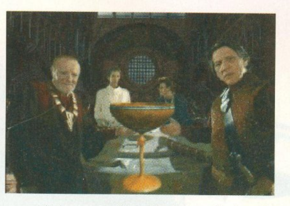
Legen Sie dann die Form in die Maschine und drücken erst den Knopf »Arm«, dann den Knopf »Fan« um das Metall herzustellen. Per Berührung geht es zurück in den Tempel. Wenn Irondune Ihre letzte Welt war, beginnt damit das Endspiel.





Das Endspiel

Die vier Alchimisten fordern Sie auf, den Trank einzunehmen - aber wer bisher alle Cutscenes gesehen, alle Briefe gelesen und zwei und zwei zusammengezählt hat, wird dies besser nicht tun.



Mit dem zugeworfenen Ring können Sie einen der beiden Brunnen im Inneren des Tempels öffnen. Drehen Sie zuerst durch Berührung der Hörner das Wasser ab. Ein Brunnen hat eine Knochenhand, welche die Tür öffnet, wenn Sie den Ring hineinlegen.

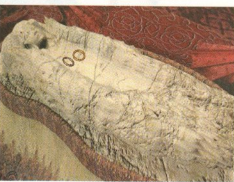


Den Ring benötigen Sie ebenfalls, um im unterirdischen Verlies die augenförmige Tür zu öffnen. Der verschüttete Eingang ist nur ein Gag - schließlich darf in einem Zork-Spiel kein Verweis auf das G.U.E. fehlen.

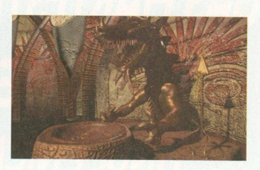


In der Grabkammer müssen Sie zwei Gegenstände ergattern. Zum einen wäre das ein Feuerstab, den Sie erhalten, wenn Sie auf der rechten Seite der Kammer nach oben sehen. Ein weiterer Ring erscheint, wenn Sie sich Alexandras Grab ansehen. Diesen können Sie nur nehmen, wenn Sie ihn mit dem ersten anklicken.

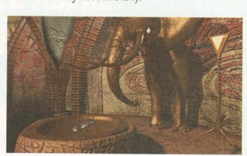




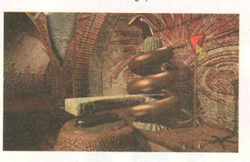
Die beiden Ringe müssen zum letzten, entscheidenden Element geschmiedet werden. Dazu benutzen Sie die vier Maschinen in der Grabkammer wie folgt: Beim Drachen legen Sie die Schmuckstücke in die Schale und entzünden sein Feuer mit dem Feuerstab (auf Feuersymbol klicken).



Die Schale tragen Sie zum Elefanten, um dort das geschmolzene Metall zu kühlen (auch hier wieder auf das Element-Symbol klicken).



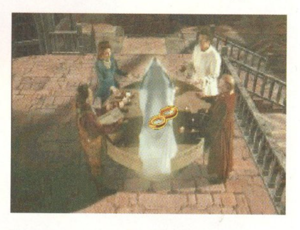
Das gekühlte Metall wird in die Schlange eingelegt und dort in eine neue Form gepreßt.



Zu guter Letzt wird das beinahe fertige Element beim Wasserdämon veredelt. Dazu müssen Sie den Feuerstab allerdings in die Hand des Dämons legen.



Mit dem fertigen Element können Sie nun die vier Alchimisten überraschen - was dann noch passiert, wird in dieser Lösung nicht verraten... (bs)





HIGHWAY TO HELL



Damit Sie kein böses Erwachen erleben...

Titel	CD
11th Hour	99,95
1830 (AH)	99,95
20 Wargame Classics	99,95
Abuse	69,95
Advanced Tactical Fighters ATF	89,95
AH-64 D Longbow	99,95*
Advanced Civilization (AH)	99,95
Afterlife	89,95
Age of Rifles	89,95*
Albion	49,95
Alien Trilogy	99,95*
Angel Devoid	i.V.
Anvil of Dawn	79,95
Descent 2	79,95
Destruction Derby	99,95
Diablo	89,95*
Die Fugger 2	79,95
Die Hard Trilogie	89,95*
Die Siedler 1	29,95
Die Siedler 2	79,95
Discworld 1	89,95
Dragon Lore	89,95
Druid – Der Druidenzirkel	ab 59,95
DSA 1 - Schicksalsklinge	49,95
DSA 2 - Sternenschweif	79,95
DSA 3 - Schatten über Riva	89,95*
Lands of Lore 2	i.V.
Legend of Kyrandia 3	39,95
Lemmings 3 D	99,95
Links 386	79,95
Links Kurse	49,95
Lion	89,95*
Little Big Adventure	29,95
Loadstar	89,95*
Lost Admiral 2	99,95
Mag	89,95
Magic Carpet 1 Deluxe	29,95
Magic Carpet 2	89,95
Magic the Gathering	99,95*
Rätsel von Master Lu	89,95
Rebel Assault 2	79,95
Return Fire	89,95*
Return to Krondor	i.V.
Ripper	89,95
Robert E. Lee	89,95*
Ruins	79,95*
Sam & Max	69,95
Schleichpfad	i.V.
Sensible Golf	89,95
Sensible World of Soccer	79,95
Shadow Caster	29,95
Shadow Warrior	89,95*
Thunderhawk 2	89,95
Tie Fighter Collection	79,95
Tilt	69,95
Time Gate	89,95
Time Commando	89,95*
Toh Shin Den	89,95*
Tony La Russa Baseball 3	99,95
Top Gun	99,95
Torins Passage	89,95
Touché	89,95
Track Attack	89,95
Transport Tycoon Deluxe	99,95
Trasure Quest	89,95*

HÖHER – WEITER – SCHNELLER

The fastest Shop in Berlin!

Titel	CD
Apache Longbow	89,95
Arcade America	89,95
Ascendancy	89,95
Assault Rigs	89,95
Atari 2600 Action Pack 1,2 oder 3	59,95
Awful Green Things f. O. Space	89,95*
Bad Mojo	89,95
Battle Cruiser 3000	89,95*
Battlegrounds 1: Ardennes	79,95
Battlegrounds 2: Gettysburg	89,95
Battle Isle 3	99,95
Battle Race	79,95*
Battles in Time	89,95
Beavis & Butthead	79,95
Bermuda Syndrome	79,95
Biing	69,95
Bioforge	49,95
Bleifuß - Screamer	59,95
Blood & Magic	89,95*
Bundesliga Manager 3	89,95
Duke Nuk'em 3D	89,95
Dune 2	39,95
Dungeon Keeper	89,95*
Dungeonmaster 2	99,95
Earthsiege 2	79,95
Earthworm Jim 2	89,95
Ecco The Dolphin	79,95
Elder Scrolls 2	89,95*
Elisabeth	89,95*
Empire Deluxe 2	89,95
Entomorph	69,95
Epic Pinball Delure 1-3	49,95
Escalation	89,95*
ESPN Extreme Games	69,95
ESPN NBA Airborne 95	89,95*
Euro 96	89,95*
Exploration	89,95*
Extreme Pinball	69,95
F1 Manager 96	89,95*
Fade to Black	29,95
Magic the Gathering Screen Saver	49,95*
Maniac Karts	39,95
Maniac Mansion 2	39,95
Martian Chronicles	99,95*
Master of Magic	39,95
Master of Orion 1	39,95
Master of Orion 2	99,95*
Mechwarrior 2	89,95
Mechwarrior 2 Data	59,95
Megaman X	79,95
Metal Lords	99,95*
Mission Force: Cyberstorm	89,95*
Monopoly	89,95
Monster Island	i.V.
Mortimer	89,95*
Myst 1	89,95
Myst 2	i.V.
Nascar Racing	89,95
Navy Strike	99,95*
NBA Jam TE	69,95
Shanghai 3	89,95
Shannara	89,95
Shellshock	89,95
Shivers	89,95
Silent Hunter	89,95
Silent Thunder	89,95
Sim City 2000	89,95
Sim Tower	89,95
Simon the Sorcerer 2	89,95
Space Bucks	89,95
Space Hulk 2	89,95*
Space Quest 6	79,95
Spycraft	89,95
SSI AD&D Collectors Edition	99,95
SSN-21 Seawolf	29,95
Star Control 3	89,95
Star Trek - DS9 Harbinger	89,95
Star Trek - Omnipedia	89,95
Star Trek - TNG Starfleet Academy	i.V.
Star Trek - TNG A Final Unity	89,95
Tyrian	69,95
Ultima 8 inc. Speech Pack	29,95*
Ultima Underworld 1 & 2	29,95
Unnecessary Roughness 96	79,95
US Navy Fighters	99,95
Virtual Karts	49,95
Virtual Pool	89,95
Virtual Snooker	89,95
Voll Gas-Full Throttle	69,95
VR Soccer 96	89,95*
Warcraft 1 Orcs & Humans	89,95
Warcraft 2 Tides of Darkness	89,95
Warcraft 2 Data	34,95
Warhammer 40.000	i.V.
Warhammer Die gehörnte Ratte	79,95
Warlords 2	89,95
Waterworld	89,95*
Werewolf vs Commanche	89,95
Westwood Compilation	79,95
Wing Commander 3	89,95

HIGHWAY TO HELL und spielbrett präsentieren:

Kurfürstendamm 195

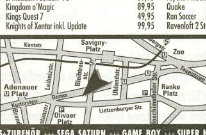
10707 Berlin

Der Spieletempel! Die ganze Welt der Spiele auf drei Etagen.
Computerspiele, Videospiele, Brettspiele, Rollenspiele, Trading Card Games.

Titel	CD
Burning Steel 4	79,95
Burried in Time (J.Man Pr. 2)	79,95
C 64 Actionpack 1	39,95
Caesar 2	89,95
Caribbean Disaster	79,95
Chaos Overlords	89,95
Chessmaster 5000	89,95*
Chewy ESC from F5	89,95
Chronicles of the Sword	89,95
Chronomaster	89,95
Civilization 2	89,95
Civnet	99,95
Cobra Mission	99,95
Command & Conquer	89,95
Command & Conquer Data	29,95
Conqueror A.D. 1086	99,95
Conquest of the New World	89,95
Creation	i.V.
Creature Shock	29,95
Cyber Bikes	89,95*
Cyber Judas	99,95*
Cyberia 2	79,95
Cybermage	89,95
Daedalus Encounter	89,95
Dark Sun 2	99,95
Das Hexagon-Kartell	i.V.
D-Day	99,95
Deadline	89,95
Deadly Skies	89,95*
Death Keep	89,95*
Der Planer 2	79,95*
Fantasy General	79,95
Fatal Racing	89,95
FIFA Soccer 96	89,95
Formula One GP 2	99,95*
Frankenstein	89,95
Front Page Sports Baseball 96	89,95*
Front Page Sports Football 96	89,95
Gabriel Knight 2 The Beast Within	89,95
Gene Machine	89,95*
Gene Wars	89,95*
G-Nome	89,95*
Grand Prix Manager	89,95
Hardball 5	89,95
Hattrick (Ikarion)	89,95
Heart of Darkness	i.V.
Heroes of Might & Magic	89,95
Hokus Pokus	69,95
Hooves of Thunder	i.V.
Hyper 3 D Pinball	89,95*
I have no Mouth and must srceam	89,95
Indiana Jones Desktop Adv.	59,95*
Indycar Racing 2	89,95
In the 1st Degree	79,95
Jagged Alliance	89,95
Jagged Alliance Data	39,95*
Jazz Jackrabbit	79,95
Jetfighter 3	99,95*
J. Madden Football '96	89,95*
Kingdom o'Magic	89,95
Kings Quest 7	49,95
Knights of Xentar inkl. Update	99,95
NBA Live 96	89,95*
Need for Speed	89,95
NFL Quarterback Club 96	89,95
NHL Hockey 95	29,95
NHL Hockey 96	89,95
Olympic Games	89,95*
Olympic Soccer	89,95
Panic in the Park	89,95
Panzer General 1	39,95
Panzer General 2 Allied General	79,95
Pax Imperia 2	89,95*
Perfect General 2	89,95
Perfect General 2 Editor	79,95
Pete Sampras Tennis	i.V.
PGA Golf 96 Spanish Bay	39,95
PGA Golf 96	89,95
Phantasmagoria	89,95
Pinball Fantasies Deluxe	89,95
Pinball Illusions	79,95
Pitfall Windows 95	89,95
Pole Position	99,95
Police Quest 6 SWAT	89,95
Populous 2+ Powermonger	29,95
Powerdolls (Megatec)	89,95
Prey	89,95*
Privateer	29,95
Pro Pinball	89,95
Psycho Pinball	79,95
Quake	89,95*
Ran Soccer	79,95
Ravenloft 2 Stone Prophet	89,95
Star Trek - TNG Emissari	79,95
Star Trek - TNG Kingdom	99,95
Star Trek - Technical Manual	99,95
Steel Panthers	79,95
Stonekeep	89,95
S.T.O.R.M.	89,95*
Strike Base	89,95*
Strike Commander	29,95
Syndicate 1	29,95
Syndicate 2	89,95*
System Shock	29,95
Talisman	89,95
Task Force 1942	39,95
Teamchef	89,95
Tek War	89,95
Terminator Future Shock	89,95
Terra Nova	89,95
TFX - 2000	99,95
The Darkening	i.V.
The Dig	89,95
The Hive Windows 95	59,95
The Indestructebles	89,95
The Lost Blitzkrieg	89,95*
The Mummy	89,95
Theme Hospital	89,95*
Theme Park	29,95
The Pandora Directive	99,95*
The Raven Project	i.V.
The Rise & Rule Ancient Empires	79,95
Thexder	89,95
This Means War	79,95
Wing Commander 4	99,95
Wipeout	99,95
Wizardry 7 Gold	89,95
Wooden Ships & Iron Men	99,95*
Worms	89,95
Worms Data	39,95
X-COM (UFO 2)	49,95
X-Wing Collection	79,95
Z	89,95*
Zork Nemesis	89,95

TRADING CARD GAMES	Starter	Booster
Basketballcards v. Upper Deck, Fleer ,Topps		ab 2,95
Duelist Zeitschrift	-	9,95
Magic TG dt 4th Edition UL	17,95	5,95
Magic TG dt Renaissance L	-	2,95
Magic TG dt. o. us Allianzen L	-	4,95
Magic TG dt. o. us Eiszeit L	17,95	5,95
Magic TG dt o. us Heimatländer L	-	3,95
Magic TG us Chronicles UL	-	4,95
Magic TG us Fallen Empires L	-	1,95
Mittelerde L	19,95	5,95
Star Trek Classic L	19,95*	5,95*
Star Trek TNG UL	19,95	5,95
Star Trek TNG Altern. Universe L	-	5,95
Star Wars L	19,95	5,95
Zubehör-Acryl Box (80 Cards)	-	1,95
Zub.-Card Box (f.1000 Cards)	-	1,95
Zub.-Collectors Card Album	-	19,95
Zub.-Hologr. Einzelkartenh. 100 St.	-	2,95

Mo.-Fr.: 10-18:30 Uhr
Do.: 10-20:30 Uhr
Sa.: 10-14:00 Uhr
langer Sa.: 10-18:00 Uhr



030/886 82 964

030/886 82 965 Automatic Newsline ab 18.30 Uhr

030/885 47 92 Faxline

+++ PC +++ PC-CD +++ TRADING CARD GAMES+ZUBEHÖR +++ SEGA SATURN +++ GAME BOY +++ SUPER NES +++ 3DO +++ SONY PLAYSTATION +++ BRETTSPIELE +++ COMPUTER & VIDEOSPIELZEITSCHRIFTEN AUS ALLER WELT +++

Versandpauschale 10,50 DM · Express 8 DM · Sicherheitskarton 3 DM · Softwaretest 3 DM · Versandkostenfrei ab 250 DM · Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software · Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Pauschale von 25,- DM · Bitte Sendungen an uns frankieren, unfreie Sendungen werden nicht angenommen · Es gelten unsere AGB · Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten · i.V. bzw. *: Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich · Anzeigenschluß 17.05.96. Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.



KOMPLETTLÖSUNG: ANVIL OF DAWN, TEIL 3

DURCHLEUCHTET

Dies ist der dritte und letzte Teil der Komplettlösung zu »Anvil of Dawn«. Bis zur Rettung von »Tempest« müssen Sie noch einige Hürden nehmen. Familie Stroh hilft Ihnen dabei.

Iron Titan

Spinnen gibt es hier reichlich, doch das Schild schützt Sie vor Vergiftung. Zuerst schieben Sie vier Blöcke auf die Druckplatten. Es bilden sich vier Teleporter. Dann drückt man von den äußeren Blöcken jeweils einen durch jeden Teleporter und geht hinterher. Diese Blöcke müssen wieder auf die Druckplatten geschoben werden, wobei sich die Bodenlöcher schließen. Im mittleren Gang sehen Sie einen Kopf, mit dem Sie reden können. Er bittet Sie, ihn wieder auf normale Größe zu bringen. Doch zuvor müssen erst die Felder ausgeschaltet werden, damit Sie wieder zaubern können. Dazu laufen Sie durch den östlichen Gang und ziehen am Hebel. Nun ist der Kopf wieder normal und Sie können durch diesen Gang weiterrennen, um eine Etage tiefer zu gelangen.

Hier heißt es wieder Steine sammeln, die im südöstlichen Raum auf die Druckplatten gelegt werden. Dort gibt es wiederum Druckplatten, die beschwert werden müssen, damit sich die vier Türen öffnen. Bevor Sie den Hebel ziehen, sollten Sie diese Platte beschweren, damit sich das Antizauberfeld (No Magic Zone) nicht wieder einschalten kann. Haben Sie ein weiteres Stück des Riesens verkleinert, geht es in die nächste Ebene. Vier Schlüssel und der Hebel müssen gesucht werden. Der Schalter an der östlichen Wand öffnet alle Türen, damit man wieder zurück kann. Nun durch die beiden oberen Teleporter gehen und die Steine auf den Druckplatten entfernen. Dann laufen Sie durch den Teleporter und in die seitlichen Gänge hinein. Jetzt sind wieder Bodenlöcher da, lassen Sie sich fallen (vorher Reflection of the Lake zaubern), und Sie können noch ein paar Monster (Swarm-maiden) bekämpfen.

The Quagmire

Hier ist das Schild gegen Vergiftungen unerläßlich, wenn man keine Tränke mehr im Gepäck hat. Gleich am Anfang verliert der Messenger nach dem Kampf eine »Whistle of Fiery Beckons«. Um mit dem Windelement reden zu können, brauchen Sie die »Chimes of Comprehension«. Außerdem müssen Sie neun Goldstücke einsammeln. Diese benötigen Sie, um das Schwert von seinen Ketten zu befreien. Mit dem Schwert können Sie ein Stück des »Wicked Tree« abtrennen und zur späteren Verwendung mitnehmen. Die Schalter in den Wänden aktivieren Teleporter.

Evil Stronghold, Teil 1

Hier angekommen werden Sie gleich »begrüßt«. Einer der Kämpfer verliert den »Golden Ankh Key«. Mit diesem können Sie den östlichen Raum öffnen, dessen Teleporter Sie zum nordöstlichen Ausgang bringt. Von hier erkunden Sie die »Fire Mountains«.

Fire Mountains

Auch an diesem Ort wieder Steine und »Iron-Mark« sammeln. Wenn Sie durch den Teleporter 1 gehen, gelangen Sie in einen Raum, in dem sich das »Mark of Fire« befindet. Per Hebel wird ein anderer Teleporter aktiviert, der Sie zurück transportiert. Die Steine benötigen Sie als Gewichte für die Druckplatten (je 100 kg) zum Türen öffnen. Sinnvoll ist hier der Spruch »Granite Ward of Tempered Skin«, damit Sie nicht zu viele Lebenspunkte durch die Zaubersprüche der Gegner verlieren. Auch das Schwert »War Render« erweist sich als sehr nützlich. Sind alle Druckplatten beschwert, zieht man den Schalter und setzt damit einen Teleporter in Gang. Die »Iron-Mark« setzen Sie in die vorgesehenen Löchern ein. So sind die Lower Caverns zugänglich. Bevor Sie die Treppen hinabsteigen, das Amulett »Mark of Fire« anlegen. Nachdem alle Infernal Bones beseitigt sind, rollen Sie die Steine auf die Druckplatten an den Ecken und den Quader auf die andere freie Platte. Jetzt sind drei Türen zum Inneren der Caverns offen. Hier befindet sich der »Black Gnarl«, der uns die Truhe schmieden soll. Wenn Sie alle Utensilien haben, legt er sofort los. Natürlich müssen Sie ihn vorher darum bitten. Um über die Löcher L1 und L2 zu gelangen, benötigen Sie den Zauberspruch »Dance upon the Stones«. Mit der Kiste in der Hand laufen Sie zurück zum Schloß des Bösewichts.

Evil Strong, Teil 2

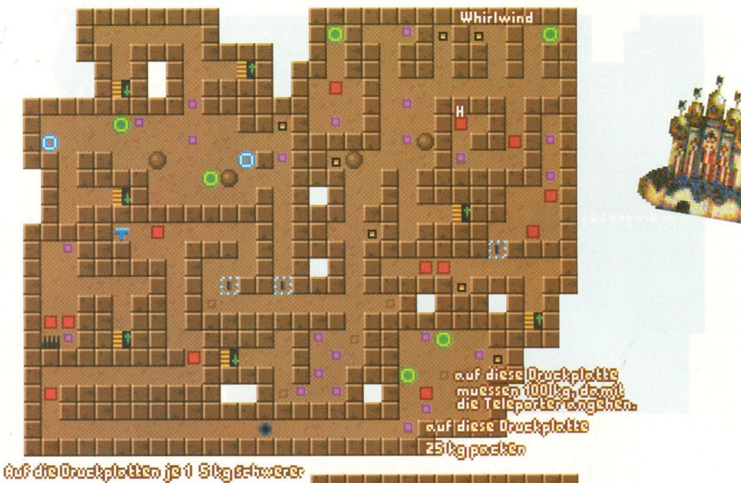
Wieder aus den »Fire Mountains« zurück, müssen Sie sich zur Treppe durchkämpfen. Vorher sind einige Schlüssel zu finden und entsprechend einzusetzen. Der »Pearl Serpent Key« öffnet die Tür zum Teleporter. Dieser führt zu einem Raum, in dem wieder Steine rollen und Teleporter sowie »Spikes« Ihnen das Leben schwer machen. Der Spruch »Granite Ward« erleichtert die Aufgabe ein wenig. Es müssen hier einige Steine gesammelt und wiederum auf Druckplatten verteilt werden, damit sich die Tür zum Raum mit der Treppe öffnet. Oben angekommen, sind ein paar »Cacofiend« umzuhauen. Sie müssen zwei der drei Blöcke beseitigen, damit die Kugel auf die Druckplatte rollen kann. Im nächsten Stockwerk sind ein paar Türen per Hebel zu öffnen. Um den Schlüssel zu erhalten, müssen Sie noch eine Treppe hinaufgehen. Arbeiten Sie sich durch die offene Tür zum »Castellan« durch. Vorher sollten Sie noch einmal speichern. Nachdem Sie mit ihm gesprochen haben, gleich »Granite Ward« zaubern und ihn mit dem Schwert »Soul Wrought« bekämpfen. Er ist mit keinem anderen Schwert oder Zauberspruch zu besiegen. Ist er gefallen, zieht man den Hebel für die Tür. Vorsicht: Hier erscheint eine Sprechblase, obwohl der Castellan bereits nicht mehr am Leben ist. Bitte nicht mehr ansprechen!

Nun nehmen Sie die Kiste des »Black Gnarl« in die Hand und packen »Dark Slag« hinein. Danach machen Sie sich auf in Richtung »Anvil of Dawn«. Der Statue am Eingang geben Sie mit Hilfe des Spruches »Heavenly Mend« seine Hände zurück. Damit er Sie hereinläßt, müssen Sie ihm den Spruch des Pergamentes aufsagen, den Sie in den »Fire Mountains« gefunden haben.

Anvil of Dawn

Mit den Hebeln am Eingang lassen sich die Glaswände verändern. Zuerst erreichen Sie durch die illusorische Wand den Bereich im Südosten, hinter der gleich ein »Ice Worm« lauert. Sie können hier nicht zaubern. Die zwölf Druckplatten müssen teilweise beschwert werden. Wenn Sie darüberlaufen, öffnet sich nach und nach ein Gang, der zu einem Teleporter führt. Mit letzterem gelangen Sie wieder aus diesem Abschnitt heraus. Auch im südwestlichen Teil muß eine Druckplatte belastet werden. Den Block dazu finden Sie in einem gesonderten Raum. Danach müssen Sie den Weg nach Norden suchen, um den »Silvercup« zu finden. Mit ihm läßt sich die Tür zum »Anvil of Dawn« öffnen. Ein Gespräch mit dem »Warlord« hält Sie auf. Falls Sie ihm den »Dark Slag« geben, sterben Sie, ohne daß die Welt »Tempest« gerettet wurde. Sie müssen mit der Truhe in das weiße Licht treten, wo auch hier der Tod auf Sie wartet. Dafür werden Sie in einer rührenden Zeremonie mit der Aufstellung einer Statue geehrt. (su)

Iron Titan



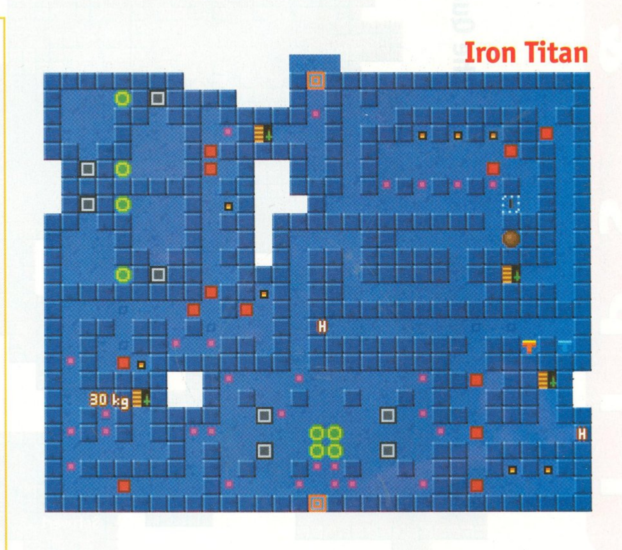


Die Legende zu den Karten.

Symbolerklärung zum Spiel "ANVIL OF DAWN"

- Live Monster
- Dead Monster
- NPC
- Object
- Door
- Stairs (Down)
- Stairs (Up)
- Ill'ry Wall
- Pressure Plate
- Reflector
- Block
- Spikes
- Pit
- Entrance/Exit
- Portal
- Ball
- Chest
- Altar/Healing
- Altar/Mana
- -Strength Zone
- -Spell Pts Zone
- +Hit Pts Zone
- No Magic Zone
- x2 Fire Zone
- x2 Light'g Zone
- Chaos Zone

Iron Titan



Iron Titan

iron dragon key
iron dragon key
iron dragon key
H
Scroll: strength of the titan
x1
iron dragon key
x1 = amulet of powerregeneration

The Quagmire

Chimes of Comprehension
S
S
Horn of Passage
zeigt Spruch
whistle of fiery beckons
S
Schwert

jetzt im handel!
...oder direkt bei cdv:

0721 / 972240



compuserve: 100022,274
mailbox: 0721/72014
t-online: *CDV#
internet: http://www.cdv.de

CDV Software GmbH



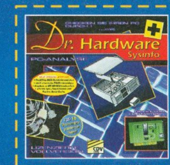


Astro Star 5.0 — CDR3213

.Mit Astrostar können Sie Ihr persönliches Horoskop / Persönlichkeitsanalyse erstellen und ausdrucken. Test in Fachzeitschrift VENUS: "Einfach sensationell"
• Horoskop • Ortsdatenbank • Partnerschaft • Prognose Statistik • Deutungstexte...

DM 49.95

Dr. Hardware Sysinfo — CDR2127



Das bekannte PC-Analyseprogramm für Anfänger und Profis - jetzt mit folgenden neuen Features:
• Plug&Play-Bios Detailinformationen • erweiterte PCI-Analyse • erkennt synchronen, asynchronen + Pipeline Burst Cache • Alles-auf-einen-Blick-Analyse • erweiterte Analyse von div. Chipsätzen und vieles mehr!

DM 29.95

TYRIAN — CDR3013

"Für mich ist TYRIAN das derzeit beste Shoot' em Up auf Pcs." - N.Ernst, PC Player 3/96

Tyrian ist ein großartiges Shoot'em-Up-Spiel, das speziell für PCs entwickelt wurde. Lassen Sie sich von unglaublichen Grafiken und verrückten Waffensystemen überzeugen. Exklusive CD-Version mit über 60 Super-Levels!

DM 89.95



MOD 4 WIN — CDR3001

MOD4WIN ist ein Abspieler für digitale Musikstücke, wie sie in großer Anzahl z.B. auch im Internet zu finden sind.

Unterstützt MOD, NST, WOW, OKT, STM, S3M, 669, FAR und MTM.

Mit mehr als 3000 Songs!

DM 49.95





IKARUS Deutsches Recht — CDR2898

...ist ein leicht zu bedienendes Recherche-System. Suchen Sie nach bestimmten Wörtern oder Textpassagen, in einzelnen oder allen Gesetzen. Die "Fundstellen" können markiert und gespeichert werden. Im Text vorkommende Verweise (§512) können direkt eingesehen werden. Alle Texte sind im ANSI-Format gespeichert. **Insgesamt 50 Gesetze+Verordnungen!**

DM 49.95



WinSkat (Vollversion) — CDR3014

Endlich können Sie Skat spielen, üben, gewinnen und verlieren - wann immer Sie wollen! Und beim nächsten "realen" Spiel mit den Freunden avancieren Sie vom Anfänger zum Zocker-König! Zusätzlich zu den DSkV-Turnierskatregeln können Sie eigene Regeln aufstellen.

Mit Sprachausgabe!

DM 49.95

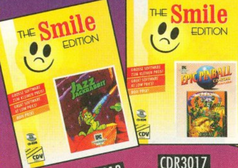


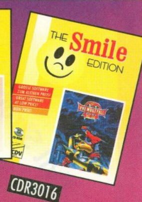
IKARUS Translator PRO — CDR2148

Übersetzen Sie komplett formatierte Texte aus und in die Sprachen Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch, Portugiesisch und Latein, wobei die mitgelieferten Datenbanken selbst erweitert werden können. Das Programm kann aber auch ganz einfach als Textverarbeitung oder Nachschlagewerk genutzt werden.

DM 49.95

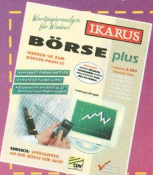
MEGA-SPIELE zum MINI-PREIS!





CDR3018 CDR3017 CDR3016

One Must Fall	DM 29,95
Jazz Jackrabbit	DM 34,95
EPIC PINBALL	DM 29,95



IKARUS Börse PLUS — CDR2840

Endlich ist es privaten Anlegern und Profis möglich, das Börsengeschehen hautnah zu verfolgen. Filtern Sie in kürzester Zeit aus tausenden von Wertpapieren die für Sie interessanten heraus. Über das IKARUS Terminal können Modembesitzer täglich ca. 30 Wertpapierkurse aktualisieren. Werden Sie zum Börsenprofi!

DM 49.95



CDR2132

Astrologie PUR!

Was wissen die Sterne über Sie? Erfahren Sie mehr über Gegenwart, Vergangenheit u. Zukunft! Über 75 Sharewareprogramme: Horoskop, Geburtstagsblatt, Persönlichkeitsanalyse, Biorhythmus...

DM 19.95



CDR2131

Schach MANIA

Schach dem Computer! Diese umfangreiche Spielesammlung ist eine wahre Fundgrube für Schachprofis und Einsteiger. Es erwarten Sie mehr als 70 Sharewareprogramme. Trainieren Sie an Ihrem PC - wann Sie wollen!

DM 14.95



CDR2140

System Lotto 4.0

Der beliebte Lottomanager - jetzt neu in der Version 4.0:
• Mehrfachsysteme und mehrere Mitspieler
• beliebige Fremdsysteme
• erweiterte Online-Hilfe
• Fehlerprüfung

DM 39.95

CDV Software GmbH • Postfach 2749 • 76014 Karlsruhe • **Telefon: (07 21) 9 72 24-0** • Fax: (0721) 9 72 24-24

Alle Preisangaben zuzüglich Porto & Verpackung. Angebot freibleibend. Druckfehler vorbehalten.



Evil Stronghold, Main Level

Evil Stronghold, Tower Levels

Evil Stronghold Dungeon



Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

ODIN
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00-17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM-Disketten

Titel	Preis
BETRAYAL AT KRONDOR KOMPL. DEUTSCH	19,90
CRYSTAL CALIBURN (FLIPPER) DT. ANL.	9,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
DELTA –V– 3,5"	15,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"	49,90
FUSSBALL TOTAL KOMPL. DT.	9,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	19,90
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	**59,90**
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	**39,90**
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE KOMPL. DT.	**39,90**
PER.OXYD KOMPL. DEUTSCH	49,90
POLE POSITION KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
REUNION KOMPL. DT.	9,90
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5"	**49,90**

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
3 D ULTRA PINBALL & MAUSMATTE	39,90
5TH MUSKETEER KOMPL. DT.	69,90
7TH GUEST	**19,90**
11TH HOUR KOMPL. DT.	89,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT. ANL.	19,90
ABUSE KOMPL. DT.	65,90
ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
ACES OVER EUROPE CLASSICS – SIERRA –	14,95
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT.	39,90
ACTION SOCCER KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
AFTER LIVE – LUCAS ARTS – ENGL. VERS. *	69,90
AH 64 D LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN) *	85,90
AIR BUCKS DT.ANLEITUNG	**29,90**
AIR HAVOC CONTROLLER	29,90
AIR POWER	29,90
ALBION incl. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT.	**39,90**
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	29,90
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.	69,90
AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH	79,90
AMERIKA 1861–1865 KOMPL.DT.	75,90
ANCIENT EMPIRES KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
ANVIL OF DAWN KOMPL. DT.	79,90
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH	39,90
ARDENNEN – DIE GROSSE SCHLACHT – KPL. DT.	79,90
ARMORED FIST KOMPL. DT.	35,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	**54,90**
ASSAULT RIGS DT. HANDB.	69,90
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT.	69,90
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH *	89,90
ATLAS KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	29,90
AWARD WINNERS PLATINUM COLLECTION	29,90
BAD DAYS ON THE MIDWAY DT. ANLEITUNG	**79,90**
BAD MOJO DT. ANLEITUNG	79,90
BAO-FLIGHT SHOP FÜR FS. 5.1 DT. ANL.	79,90
BAPHOMENTS FLUCH KOMPL. DT. *	79,90
BARYON DT. ANLEITUNG	79,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	79,90
DEATH CRUISER 3000 AD KOMPL. DEUTSCH *	69,90
BATTLEISLE 2 inkl. SCEBNRY ERBE TITAN K.D.	29,90
BATTLEISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	**79,90**
BATTLEBEAST (WIN 95) KOMPL. DEUTSCH	79,90
BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE)	69,90
BATTLES IN TIME (QQP)	69,90
BEAVIS & BUTTHEAD -VIRTUAL STUPIDITY- DT. ANL.	65,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	79,90
BIING! KOMPL.DT.	59,90
BITMAP BROTHERS COLLECTION DT. ANL.	69,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	49,90
BLOWN AWAY	79,90
B O L O KOMPL. DT.	49,90
BRAINDEAD 13 KOMPL. DT.	89,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	59,90
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	24,90
BURNING STEEL 4 DEUTSCHE ANLEITUNG	39,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	85,90
CAR & DRIVER + STORMOVIK SU 25 BUNDLE	35,90
CARRIERS AT WAR COMPLETE (SSG)	85,90
CHAOS ENGINE DT. ANL.	29,90
CHAOS OVERLORD KOMPL. DT. *	69,90
CHESSMASTER 4000 TURBO	29,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 incl. Lösungsheft K. DT.	**39,90**
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT.	79,90
CHRONOMASTER DT. ANL.	75,90
CIVILIZATION II ENGL. VERSION	**69,90**
CIVILIZATION II KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
CIVIL WAR KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	69,90
CLASSIC ADVENTURE INKL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
CLINGON (CIC) ENGL. VERSION	69,90
COLONY WARS 2492 KOMPL. DT.	79,90
COMBAT CLASSICS 3: inkl. GUNSHIP 2000 / HISTORY LINE & CAMPAIGN	29,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	39,90
COMMAND: ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
COMMAND & CONQUER LEVEL EDITOR DV/EV	**24,90**
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNGSBUCH	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS	29,90
CONGO: DESCENT INTO ZINJ *	89,90
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD KOMPL. DT.	**79,90**
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CRUSADER – NO REMORSE – KOMPL. DT.	85,90
CYBERIA	**39,90**
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
CYBERJUDAS DT. ANLEITUNG	**75,90**
CYBERMAGE-DARKLIGHT AWAKENING- KOMPL. DT.	89,90
CYBERSPEED DT. ANL.	29,90
CYBERSTORM *	79,90
CYRIL CYBERPUNK DT. ANLEITUNG	49,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL. DT.	29,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH *	89,90
DAS AMT KOMPL. DT.	45,90
DAWN PATROL	29,90
DAY OF TENTACLE -M. MANSION II- KOMPL. DT.	35,90
DEATHGATE DT. ANLEITUNG *	79,90
DEATHKEEP AD & D DT. ANLEITUNG *	69,90
DEEP SPACE NINE DT. ANLEITUNG	79,90
DEFCON V	**29,90**
DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	19,90
DER REEDER KOMPL.DT.	49,90
DESCENT DT. ANL.	29,90
DESCENT – LEVELS OF THE WORLD –	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	79,90
DESCENT 2 MISSION BUILDER DT. ANL. *	39,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIE FUGGER 2 KOMPL. DEUTSCH	79,90
DISCWORLD KOMPL. DT.	29,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	69,90
DREAMWEB	29,90
DUKE NUKEM 3D (SHARWARE)	14,95
DUKE NUKEM 3D (VOLLVERSION!)	**75,90**
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT *.	85,90

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG KOMPL.DT.	49,90
EA SPORTS RUGBY DT. ANLEITUNG	29,90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT.	**69,90**
EARTH WORM JIM –ACTIVISION– WIN 95 K. D.	59,90
EARTH SIEGE 2	79,90
ECCO THE DOLPHIN KOMPL. DT.	59,90
ELECTRONIC ARTS 10 PACK COLLECTION	49,90
ELISABETH I KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
EMPIRE DELUXE 2 – ART OF WAR –	**29,90**
ENTOMORPH – THE PLAGUE–	49,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG	29,90
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000)	**75,90**
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	19,90
F 117 A NIGHTHAWK DT. ANLEITUNG	**19,90**
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
FALCON 3.0 DT. ANL.	19,90
FANTASY GENERAL – SSI –	65,90
FAST ATTACK KOMPL. DT.	69,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT.	19,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	85,90
FIFA INT. SOCCER CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
FLASHBACK KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	39,90
FLIGHTSIMULATOR 5.1 INCL. PARIS & NEW YORK	**99,90**
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	54,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	109,90
FLUGSIMULATOR 5.1. SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FLUGS. SCENERY PACK HAWAI/JAPAN/KARIBIK	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANLEITUNG	19,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	**99,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD	**279,90**
FRANKENSTEIN – INTERPLAY – DA/WIN95	59,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	19,90
FRITZ 4 (WIN) – CHESSBASE – K.D.	129,90
FRONT LINES DT. HANDBUCH	19,90
FRONTPAGE FOOTBALL 96 SEASON	79,90
F X FIGHTER	29,90
GABRIEL KNIGHT	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 –BEAST WITHIN– & MAUSMATTE	39,90
GABRIEL KNIGHT 2 K. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	**85,90**
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2-FRONTIER/-PROJECT NOMAD/HUMANS	29,90
GOBLINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLIINS 3	29,90
GONE FISHIN	39,90
GRAND PRIX MANAGER (WIN95) KOMPL. DT.	59,90
HARDBALL 4	39,90
HARDBALL 5	79,90
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	**79,90**
HATTRICK! (IKARION) KOMPL. DT.	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH	59,90
HEXEN DT. ANL.	69,90
HI-OCTANE & WING COMMANDER 2	**39,90**
HISTORY LINE 1914 – 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	29,90
HOT NEWS 2	7,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	79,90
INCA COLLECTION KOMPL. DEUTSCH	29,90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS- KOMPL. DT.	35,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	59,90
INFERNO	19,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. *	79,90
INTO THE VOID ENGL./UPDATE FÄHIG *	69,90
JAGGED ALLIANCE + LÖSUNG KOMPL. DT.	39,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL. *	89,90
JOHNNY BAZOOKATONE DT. ANLEITUNG	69,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
KINGDOM O MAGIC KOMPL. DT.	79,90
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	**45,90**
KINGS QUEST 7 + LÖSUNG KOMPL. DT.	34,90
KLICK N PLAY GAME PACK	9,95
KNIGHT OF XENTAR KOMPL. DT.	29,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	29,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	29,90
KYRANDIA 3 –MALCOMS REVENGE– KOMPL. DT.	24,90
KYRANDIA TRILOGY I, II, III. ENGL. VERSION	49,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH *	89,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	35,90
LEMMINGS 1 & 2 DT. ANL.	29,90
LEMMINGS BUNDLE (300 LEVELS) DT. ANL.	35,90
LIGHTHOUSE KOMPL. DEUTSCH *	**89,90**
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD	49,90
LINKS COLLECTION incl. LINKS GOLF, BAYHILL, FIRESTONE, PINEHURST & BOUNTIFULL	69,90
LINKS PELIKAN HILL SCENERY	49,90
LITIL DIVIL	19,90
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSICS KOMPL. DT.	29,90
LOADED DT. ANLEITUNG	**79,90**
LODERUNNER -NETWORK- KOMPL. DEUTSCH	79,90
LOLLYPOP KOMPL. DT.	19,90
LOST EDEN KOMPL. DT.	29,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	29,90
LUCAS ARTS ARCHIVE : INKL. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT / D.O.TENTACLE	69,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INKL. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	59,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
MAD NEWS INCL. EXTRABLATT KOMPL. DT.	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KPL. DT.	39,90
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
M.A.G.! KOMPL. DT.	29,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	49,90
MAGIC CARPET PLUS KOMPL. DT.	49,90
MANIAC KARTS DT. ANLEITUNG	29,90
MASTER OF ORION & U.F.O. ENEMY UNKNOWN	29,90
MASTERPIECE COLLECTION: MENZOBERRANZAN/ AL QADIM / –RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2	79,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	29,90
MECHWARRIOR II EXPANSION SET KOMPL. DT.	44,90
MECHWARRIOR II – CLANS – KOMPL. DT.	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	99,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	79,90
MICROCOSM	19,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	49,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	29,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	69,90
MYST KOMPL. DT.	59,90
NASCAR RACING	29,90
NASCAR TRACK PACK	39,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG	75,90
NBA LIVE 96 DT. ANL.	85,90
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH	79,90
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	99,90
NHL 95 CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
NIGEL MANSEL RACING DT. ANL.	12,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	39,90
NORMALITY INC. KOMPL. DT.	**75,90**
NORTH & SOUTH	19,90

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
OFFENSIVE KOMPL. DEUTSCH *	79,90
ORIONBURGER *	69,90
PANZERGENERAL 1 INCL. MAUSMATTE	**29,90**
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	**49,90**
PC GAMES CHEAT	29,90
PERFECT GENERAL II INCL. MAP EDIT./SCENARIO	39,90
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PGA EUROPEAN TOUR DT. ANL.	85,90
PGA TOUR GOLF 486 & FIFA INT. SOCCER	**39,90**
PHANTASMAGORIA (SIERRA)	**35,90**
PINBALL 3 D VCR (21st. CENTURY) DT. ANL.	54,90
PINBALL 95 (MAXIS) FULL TILT	49,90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL.	65,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT.	79,90
PIRATES GOLD! DT. ANLEITUNG	39,90
PITFALL –MAYAN ADVENTURE– (WIN 95) K. DT.	79,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	89,90
POLICE QUEST COLLECTION	49,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	79,90
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	29,90
PRISONER OF ICE K.DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	34,90
PRIVATEER – CLASSIC – DT. ANLEITUNG	29,90
PRO PINBALL – THE WEB – DT. ANL.	69,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	89,90
PSYCHO PINBALL	39,90
PUTTY SQUAD DT. ANL.	79,90
QUANTUM GATE	29,90
QUEST FOR GLORY 4	35,90
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
ran TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
ran TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	69,90
RAILROAD TYCOON DE LUXE DT. ANL.	19,90
REALMS OF CHAOS DT. ANLEITUNG	49,90
REBEL ASSAULT KP. DT./DT. UNTERTEIL	39,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	85,90
RENEGADE – RETURN TO JACOBS STAR –SSI– *	65,90
RETURN FIRE KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
RETURN TO ZORK DT. ANL.	29,90
RIDDLE OF MASTER LU K. D. INCL. LÖSUNGSB.	**79,90**
RIDDLE OF THE RUNES (TSR SCREENSAVER)/WIN 95	9,90
RIDGE RACER DT. ANLEITUNG *	54,90
RIPPER KOMPL. DT.	79,90
RISE 2: THE RESURRECTION DT. ANL.	69,90
RIVERS OF DAWN DT. ANLEITUNG *	69,90
ROBOT CITY	85,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
RTL SAMSTAG NACHT KOMPL. DT.	45,90
RÜSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	59,90
S-ZONE (800 STÄDTE FÜR SIM CITY!!)	29,90
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	39,90
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K. D.	29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT. *	**75,90**
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH *	69,90
SCHLÜMPFE: TELETRANPORTIERSCHLUMPF K.D.	**69,90**
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	24,90
SEELENTURM KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
SENSIBLE GOLF DT. ANL.	59,90
SENSIBLE SOCCER EM 96 SPECIAL EDITION	**54,90**
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	19,90
SHADOW OF THE SERPENT RIDERS	**69,90**
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH	89,90
SHANNARA ENGL. VERSION	59,90
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	59,90
SHIVERS & MAUSMATTE	39,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT.	**69,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT THUNDER	85,90
SIM CITY 2000 INCL. MAUSMATTE	**29,90**
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A-TRAIN	49,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖSUNGSB.	65,90
SKUNNY DT. ANLEITUNG	59,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	49,90
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	19,90
SOCCER STARS 96 DT. ANLEITUNG	69,90
SPACE BUCKS DT. ANLEITUNG	**69,90**
SPADE HULK & SYSTEMSHOCK	**39,90**
SPACE QUEST COLLECTION 1–5	**39,90**
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	39,90
SPECIAL FORCES PLUS 50 GAMES	29,90
SPEED HASTE DT. ANLEITUNG	**59,90**
SPORTS BUNDLE INKL. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P.	39,90
SPYCRAFT: THE GREAT GAME KOMPL. DT	85,90
STARCONTROL 3 *	79,90
STARCRUSADER KOMPL. DT. INCL. DATA	19,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	49,90
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	69,90
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	69,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	24,90
STARWARS COLLECTION INCL. REBEL ASSAULT, X-WING & STARWARS SCREENSAVER K.DT.	**59,90**
STEEL PANTHERS – SSI – DT. ANL.	**39,90**
STONEKEEP KOMPL. DT. – INTERPLAY –	89,90
STORM KOMPL. DT. *	79,90
STRIKE COMMANDER – CLASSICS –	29,90
SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
TALISMANN KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
TEAMCHEF KOMPL. DT.	85,90
TENDO SPECIAL EDITION KOMPL. DT.	29,90
TEK-WAR WILLIAM SHANTERS DT. ANL.	59,90
TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION –	49,90
TERMINATOR FUTURESHOCK KOMPL. DEUTSCH	59,90
TERMINATOR FUTURESHOCK ENGL. VERSION	49,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT. ANL.	79,90
T.F.X EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	79,90
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB.	79,90
THE HIVE WIN/95	54,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
THEME PARK CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90
THINK „X" DT. ANL.	49,90
THIS MEANS WAR! KOMPL. DT.	89,90
THUNDER IN PARADISE DT. ANLEITUNG *	54,90
THUNDERHAWK 2 – FIRESTORM – KOMPL. DT.	75,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATEF.	79,90

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
TILT – PINBALL – DT. ANL.	39,90
TIME COMMANDO KOMPL. DEUTSCH *	**85,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	**49,90**
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT – K. D.	29,90
T-MEK KOMPL. DT.	69,90
TNN FISHING 96 DT. ANLEITUNG	**69,90**
TOM & JERRY KOMPL. DT.	55,90
TOP GUN „FIRE AT WILL" ENGL. VERSION	79,90
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	39,90
TOSHINDEN KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
TOTAL DISTORTION KOMPL. DT.	29,90
TOWER–FLUGLOTSENSIMULATION–/WIN 95 DT.ANL	89,90
TRACK ATTACK DT. ANL.	79,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DT.	**24,90**
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D.	49,90
TRESHOLD	**69,90**
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	29,90
UEFA CHAMPION LEAGUE DT. ANL.	75,90
UEFA EURO SOCCER 1996 DT. ANLEITUNG	**69,90**
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL. DEUTSCH	19,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA VIII – THE PAGAN – CLASSIC	39,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
ULTRA PACK VOL I (KOCH MEDIA) DT. ANL.	39,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 96 DT. ANL.	79,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) *	89,90
US NAVY FIGHTER GOLD	39,90
VIRTUAL KARTS DT. ANLEITUNG	**35,90**
VIRTUAL POOL	39,90
VIRTUAL SNOOKER DT. ANL.	79,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	54,90
WAR AT SEA COLLECTION (QQP)	59,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS KOMPL. DT.	**19,90**
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT.	24,90
WARCRAFT II: NEUE LEVELS & ADD-ONS	19,80
WARCRAFT II INCL. LÖSUNGSBUCH K. D.	**75,90**
WARGAME COLLECTION –SSI–	65,90
WARHAMMER: DARK CRUSADER	**69,90**
WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D.	69,90
WARLORDS II DELUXE	79,90
WARRIORS DT. ANLEITUNG	24,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL DT.	79,90
WETLANDS – TAKE A DEEP BREATH –	54,90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE/ – KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION	89,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K. D.	19,90
WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER KPL. DT.	19,90
WINGS ARMADA DT. ANL.	35,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANDER 2 – CLASSIC	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT.	89,90
WING COMMANDER IV INCL. LÖSUNGSBUCH	**99,90**
WORMS KOMPL. DEUTSCH	65,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA	35,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP KOMPL. DT.	**29,90**
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	45,90
„Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB. *	79,90
ZONE RAIDER DT. ANL.	69,90
ZORK: NEMESIS	85,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

Titel	Preis
60 JAHRE VW-KÄFER – GESCHICHTE IN BILD + TON	39,90
AND ROUTE 96 DEUTSCHLAND/EUROPA JE.	**49,90**
AROUND ATLANTA (INFOS Ü. D. OLYMIASTADT	**55,90**
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
BOB DYLAN -HIGHWAY 61 INTERAKTIV-	39,90
CINEMANIA MS 96 / WIN95 –ONLY–	59,90
CLINT EASTWOOD	59,90
DAS GROSSE LEXICOM KOMPL. DT. (COMPACT VERLAG)	39,90
DIE REISE DES THOMAS BLAUER ADLER	65,90
ENCARTA WORLD ATLAS 96	109,90
EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO)	75,90
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	39,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT.	79,90
INTERNET CONNECTION 96 – ADRESSBUCH –	49,90
KELLERS MUSIK KATALOG 1996	39,90
LOVE VISION INT.AKT. TECHNO-SZENE-FÜHRER	**39,90**
LE LOUVRE – GEMÄLDE & PALAST – KOMPL. DT.	95,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	39,90
MTV UNPLUGGED DT. ANL.	54,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
n-tv JAHRESRÜCKBLICK 1995 KOMPL. DT.	54,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	19,90
PEGASUS VOL.: 3.0 KOMPL. DT.	29,90
PEGASUS WINDOWS 95	29,90
PLAYBOY SCREEN SAVER	**59,90**
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	89,90
STING: „ALL THIS TIME"	59,90
VERMEER (NAVIGO)	**75,90**
VISTA PRO WINDOWS KOMPL.DT.	109,90
VOODOO LOUNGE – ROLLING STONES –	49,90

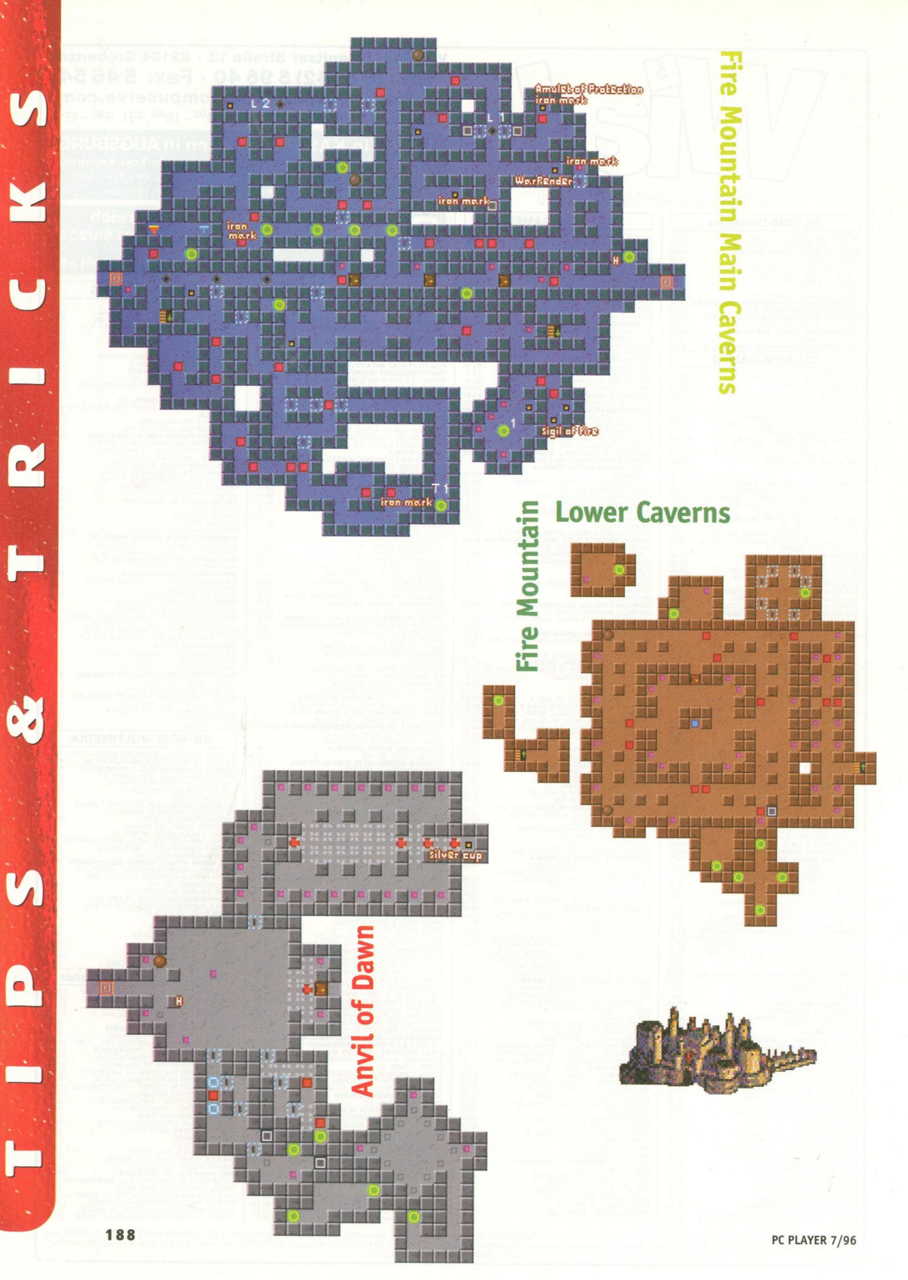
PC-Soundkarten/Zubehör

Titel	Preis
FCS MARK II FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	249,90
FORMULA T2 LENKRAD – THRUSTMASTER –	**219,90**
GRAVIS GRIP PAD SPORT SET INCL. NHL 96	149,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STCK)	59,90
GRAVIS ANALOG PRO TRANSPARENT	**49,90**
GRAVIS JOYSTICK ANALOG SCHWARZ	39,90
MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK INCL. FURY	129,90
PFCS PRO FLIGHT STICK – TRUSTMASTER –	219,90
RUDDER PEDALS RSC – THRUSTMASTER –	219,90
SOUNDBLASTER 32 PnP DT. HANDBUCH	269,90
SOUNDBLASTER AWE 32 PnP DT. HANDBUCH	399,90
THRUSTMASTER WIZARD PINBALL CONTR.	69,90
TQS F-16 WEAPON CONTROL – THRUSTMASTER –	259,90
WEAPON CONTROL WCS MARK II	219,90
XL-ACTION JOYSTICK – THRUSTMASTER –	65,90
ACM GAME CARD – THRUSTMASTER –	54,90
LOGITEC WINGMAN EXTREM	99,90
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB.	169,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	45,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
PRO THROTTLE – CH PRODUCTS –	**169,90**
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
TAIFUN AKIVBOXEN 120 WATT (PAAR)	69,90
WING COMMANDER IV MAUSMATTEN DIV. MOTIVE je	9,90
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB.	239,90
YAMAHA SW-20 PC SOUND EDGE DT. HANDB.	259,90
YAMAHA YST-MSX10 SUB WOOFER DT. HANDB.	199,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

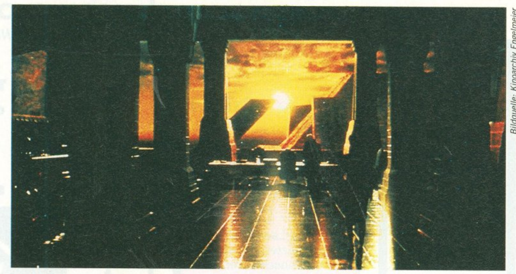
Wiedemann

7/1996


Fire Mountain Main Caverns
Amulet of Protection
iron mark
L 2
L 1
iron mark
WarRender
iron mark
iron mark
H
1
sigil of fire
T 1
iron mark
Fire Mountain
Lower Caverns
Silver cup
H
Anvil of Dawn



3D-Games und Virtual Reality nach Ihrer Regie
Erstellen Sie Ihre eigenen interaktiven 3D-Welten
NEU 3.6
1 Leistungsfähige 3D-Engine mit Texture-Mapping und Perspektiv-Korrektur. Rasend schnell dank 32Bit-Instruktionen.
2 Integrierte Zweifarb-3D-Technik zaubert Ihnen räumliche Tiefe auf den Monitor.
Wohnungsplanung
3D-Adventures
Simulation
3D
Das 3D-Zeitalter hat begonnen! Steigen Sie ein mit der Kompakt-Version für nur 9,99DM. Oder bestellen Sie die Profi-Version mit 3D-Baustein-/Szeneneditor, Scripteditor und Szenencompiler für nur 39,95DM
NORMA SKOPINSKI SOFTWARE
Gummertstr. 25 45131 Essen
0201 / 440735
3 Die Script-Sprache gibt Ihnen die vollständige Kontrolle über die 3D-Welt. Sie kontrollieren die Objektpositionen, Animationen und Bewegungsabläufe.
4 Mit dem Bausteineditor gestalten Sie neue Objekte oder verändern die mitgelieferten Objekte nach Ihrem Geschmack.



Bildquelle: Kinoarchiv Engelmeier

In der pyramidenähnlichen Zentrale der Tyrell Corporation sucht Deckard nach Hinweisen.

Fortsetzung von Seite 117

hältnisse war das viel. Heutzutage bestenfalls Durchschnitt – für die Hauptrolle bei »Sandblast« kassiert Wesley Snipes 10,5 Millionen.

PC Player: Sie waren bei vielen wichtigen Science-fiction-Filmen dabei – Star Trek, Aliens, 2010, Tron ...

Syd Mead: Tron entstand etwa zeitgleich mit Bladerunner. Es war der erste Film, der zu wesentlichen Teilen aus Computergrafik bestand. Aus diesem Grund wurde Tron nicht für die Oscarverleihung nominiert! Einige Cutter bei Disney weigerten sich sogar, den Film zu schneiden.

PC Player: Irgendwie erscheinen keine großen Science-fiction-Filme mehr. Woran liegt das?

Syd Mead: Ich weiß es nicht. Im Fernsehen haben sie Leute befragt, die aus dem gerade angelaufenen »Twister« kamen. »Mann, die Hurricanes waren Wahnsinn!«. Und die Story? Keiner konnte sich daran erinnern! Die Effekte sind wirklich toll, aber es gibt keine nennenswerte Handlung. »Toy Story« ist eine technische Meisterleistung, zum ersten Mal kommt wirklich alles aus dem Computer. Genial an so einem Film ist, daß man die 3D-Modelle aus dem Computer direkt online zur Spielzeugfabrik in Taiwan schicken kann.

PC Player: Werden Computerspiele und Filme völlig zusammenwachsen?

Syd Mead: Zu »Dragon Heart« wurde das Spiel, glaube ich, auf der E3 gezeigt, obwohl der Film noch nicht angelaufen ist. Auf der anderen Seite entstand »Street Fighter« nach einem Spiel. Die beiden Medien vermischen sich zusehends.

PC Player: Also muß man künftig in den Kinos alle paar Sekunden auf irgendwelche Knöpfe drücken? Das wäre doch nervig!

Syd Mead: Ja, und noch nicht einmal neu: In Shakespeares Zeiten warf das Publikum mit Tomaten, wenn ihm eine Szene nicht gefiel – und die Schauspieler änderten prompt die Handlung ab.

PC Player: Wird es auf Dauer noch menschliche Darsteller geben?

Syd Mead: Vielleicht nicht. Die Technik wird immer besser, etwa die automatische Synchronisation von Bild und Dialog. Das Problem dürfte eher sein, die Leute von Computer-Charakteren zu überzeugen: Sie wollen den menschlichen Aspekt, den ganzen Star-Rummel.

PC Player: Was halten Sie von Westwoods Computerumsetzung?

Syd Mead: Ich wußte erst nicht, um was es genau geht: Sollte ich, auf dem Bladerunner-Design basierend, Alternativen entwickeln? Im Prinzip wollen sie von mir die Endkontrolle über die Grafik: Wirkt tatsächlich alles so, wie im Film? Sie zeigen mir Szenen aus dem Spiel, und ich gebe meine Kommentare ab.

PC Player: Werden die bekannten Schauspieler zu sehen sein?

Syd Mead: Soviel ich weiß, nicht. Harrison Ford würde am liebsten leugnen, in Bladerunner überhaupt mitgespielt zu haben. Er haßt den Film. Er haßte Ridley, er haßte die Dreharbeiten. Das ganze Projekt hat ihn ungeheuer verärgert. Die Gerüchte sagen, Ridley Scott behandle Schauspieler wie ein notwendiges Übel, wie ein Viehtreiber. Sie sind für ihn nur ausführende Organe in seiner Geschichte. Und dann holte er Harrison auch noch zurück, um das nachträgliche Voice-over zu machen.

PC Player: Worum wird es in dem Spiel gehen?

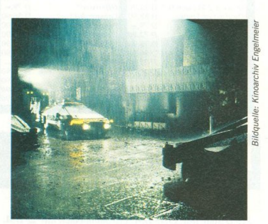
Syd Mead: Die Auflage der Copyright-Inhaber ist, daß man Deckard, Leon und so weiter im Abstand von etwa 15 Minuten folgt. Die Schauplätze dürfen nicht genau dieselben sein. Zum Beispiel spielt eine Filmszene in Leons Hotelzimmer. Das Computerspiel zeigt das Erdgeschoß, nicht aber diesen Raum. Ich achte vor allem darauf, daß alles glaubhaft bleibt. Zum Beispiel war an einer Stelle, im Dachgeschoß, eine Singer-Nähmaschine plaziert. Aber die würde 2019 schon längst im Museum stehen. Was man stattdessen verstaubt in einer Ecke finden würde, wäre eine Super-duper-Kleidermaschine, eine Art Heißmangel mit Tastatur. Ich bringe vor allem Vorschläge in das Computerspiel ein, etwa, daß die Beleuchtung verändert werden sollte.

PC Player: Bereitet nicht gerade die Zweidimensionalität eines Films Probleme, wenn man daraus ein Computerspiel machen möchte? Im Film braucht man schließlich nicht zu zeigen, was hinter einem Sofa ist, oder hinter einer Wand ...

Syd Mead: Man muß Kompromisse machen und sehr viel mehr kreative Entscheidungen treffen. Bei rotierenden 3D-Räumen ist man mehr ein Touristenführer, und wenn man nicht aufpaßt, stimmt es hinten und vorne nicht. Das Spiel wird wohl im wesentlichen auf dem Boden stattfinden. Die Datenmengen, die ein solches Programm verschlingt, sind beträchtlich. Im neuen Studio hat Westwood ein 1,3-Terrabyte großes optisches Speichermedium. Das Ding steht auf Rädern, und ist riesig!

PC Player: Wird das Spiel nur Bladerunner-Fans ansprechen?

Syd Mead: Natürlich will Virgin möglichst viele Leute ansprechen. Ich denke, der europäische Markt wird sehr wichtig sein – auch der Film wurde dort besser aufgenommen als in den USA. Das hat, glaube ich, damit zu tun, daß Filme in Europa weniger in feste Schubladen eingeordnet, sondern noch eher als Kunstform gesehen werden.



Bildquelle: Kinoarchiv Engelmeier

Eine Szene aus dem Director's Cut: Deckards Wagen wurde von Syd Mead designt.

PC Player: Was ist an den Gerüchten dran, es gebe bald den Film »Bladerunner 2«. Ein gleichnamiges Buch ist ja schon erschienen.

Syd Mead: Man hört immer Gerüchte. Ich denke, man müßte in so einem Film etwas wirklich Überraschendes tun, und ausdrücklich sagen: »Dies ist nicht Bladerunner!«. Für einen Regisseur ist es ein ungeheueres Risiko, ein Meisterstück fortsetzen zu wollen. Etwas wird nur zu einem Kult, wenn es genügend Leute auch nach Jahren noch mögen – und das kann man nicht planen. Es gibt sogar Architekturvorlesungen, die sich mit Bladerunner beschäftigen. Und dabei haben wir einfach alles in den Film gepackt, was uns irgendwie untergekommen ist: Säulen, Pyramiden, ein wenig Maya-Kunst, moderne Stile. Weshalb das Architekten interessiert, weiß ich nicht.

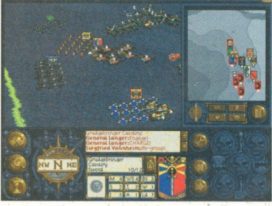
PC Player: Würden Sie bei einem etwaigen Nachfolger mitarbeiten?

Syd Mead: Auf der Stelle. (la)

Klein & fein

Warhammer

Wer bei dem schweren »Warhammer« zu Anfang ein wenig schummeln möchte, wendet folgenden Tip von Markus Leibold an. Zwei unbesiegbare Armeen und sehr viel Geld kann man sich mit diesen Mitteln verschaffen.



In Warhammer findet diese Schlacht zwischen Menschen und Orks statt.

Zuerst maximale Installation wählen. Dann sucht man im Unterverzeichnis (Warhammerverzeichnis) /File/Script die Datei »Strt-army.mer«.

Diese läßt sich mit einem einfachen Texteditor bearbeiten, indem man die Werte für Attacks, Wounds, ... auf 8 oder 9 setzt.

Um so viel Geld wie nötig zur Verfügung zu haben, hilft dieser Cheat: In einem Savegame mit einem Hex-Editor an der »Offsetstelle 00F0 + 00F1« (Low- und Highbyte beachten) den gewünschten Geldwert eintragen. Für den Spielstand 5 müssen Sie Savegame.4 bearbeiten, für Spielstand 4 Savegame.3, ...

Die Fugger 2

Damit der Handel in »Die Fugger 2« florieren kann, ist Geld im Überfluß nötig. Mit dem Hex-Cheat, den uns Patrick Schnorbus zugeschickt hat, erhalten Sie gleich 1 000 000 Geldstücke.

Speichern Sie ein neues, unbegonnenes Spiel (750 Taler Guthaben) ab und laden es in den Hex-Editor. Im Spielstand (GameX.dat) ändern Sie in der Zeile »00009E10« den Wert »EE020000« in »40420F00« um. Wenn Sie den manipulierten Spielstand jetzt laden, sind Sie stolzer Besitzer von einer Millionen Taler.

Anvil of Dawn

Verschlossene Türen? Balken im Weg? Dennis Zimmer weiß Rat: Einfach das »Ritual of Unmaking« der Void-Magie anwenden. Im Nu sind Gestrüpp, Felskugeln, Dornenfallen, Schalter ... aus dem Weg geräumt.

Johnny Bazookatone

Der fiese El Diablo macht Ihnen zu schaffen? Nicht verzweifeln, Erna Raab hat »Johnny Bazookatone« diese Level-Codes entlockt.

RINGMYBELL
SCRAMBLED
ANASTETIC
ETAGSLLEH

Tyrian

Tim Alexander Küveler hat sich »Tyrian« näher angesehen. Beim Spielen ist er auf diese Codes und Cheats gestoßen.

Um einen experimental Mode zu starten, tippt man im Start-Menü:

unknown enemy stormwind techno

Um ein kleines Bombgame zu beginnenen: **destruct**

Die F-Tasten gleichzeitig gedrückt ergeben folgende Cheats:

F2 F3 F6 Unsterblichkeit
F2 F6 F7 Sprung in den nächsten Level



Die Gegner in Tyrian erfordern viel Geschick.

Assault Rigs

Edelstein sammeln ist in »Assault Rigs« angesagt. Wer nicht alle Ebenen schafft, bedient sich der Level-Codes, die Markus Braun aufgelistet hat. **(su)**

Nr.	Levelname	Passwort
2	NEXTGEN	212132
3	THIS WAY	322443
4	JOY JOY	323343
5	NODDY	233313
6	WASTELANDS	324412
7	VERTIGO	122243
8	GEM TOWER	321233
9	BRIDGE	323131
10	OBLITERATE	334212
11	ARENA	331342
12	P B M	423334
13	RAMPS	324132
14	OASIS	331221
15	HALLS	413333
16	COASTER	424442
17	MINE	333432
18	LOOK UP	242123
19	DEADLINE	112134
20	FORT	121332
21	STAIRWAY	323233
22	PARK A LOT	223423
23	ZAMCAM	411113
24	SHOOT ME	322333
25	WILD	343342
26	OIL RIG	244141
27	RIGHT WAY	142332
28	WASTE TWO	242222
29	DODGE	324144
30	AIR	241413
31	JUMP	421343
32	ROOM 101	321421
33	FIREPOWER	113112
34	WAVE	142442
35	PUSH OFF	431313
36	PERIMETER	133112
37	SPIRAL	133132
38	THE CASTLE	232321
39	FORTRESS	213113
40	LIFTS AHOY	313421
41	PUSH ME	413432

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet:
DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen.
Sie können uns kleine Tips auch per E-Mail schicken oder vor der Einsendung fragen, ob wir noch eine Lösung benötigen. Die Adresse lautet: »tips@pcplayer. mhs.compuserve.com«. Bitte senden Sie nur Mails und keine Dateien an diese Adresse; Dateien werden wegen der Virengefahr sofort gelöscht.
BEACHTEN SIE BITTE FOLGENDE SPIELREGELN:
Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt es natürlich ein Honorar. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark - bei sehr detaillierten Komplettlösungen auch höher. Bitte vergessen Sie daher nicht, uns auf dem Anschreiben schon eine Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an unsere Redaktion geschickt wurde. Wenn er auch anderen Verlagen vorliegt, müssen wir von einer Veröffentlichung absehen. Wir geben Ihnen bei einer Ablehnung schnellstmöglich Bescheid, damit Sie es woanders versuchen können.
Wir freuen uns über Beiträge auf Diskette. Bitte senden Sie Texte grundsätzlich in reinem, puren ASCII-Format (»Nur Text« in Textverarbeitungen). Bilder sollten Sie als »GIF« oder »PCX« liefern, selbst gezeichnete Karten möglichst im Format Corel Draw (CDR) oder als EPS-Datei. Bitte auf jeder Diskette eine kleine Datei mit Namen und Anschrift speichern, falls sie von Ihren Anschreiben getrennt wird. Auf der Diskette sollte ein Aufkleber sein, der aufzählt, welche Beiträge darauf zu finden sind. Legen Sie bitte zusätzlich einen Ausdruck des Textes bei.
Die Redaktion PC Player ist aus zeitlichen Gründen nicht in der Lage, Ihnen über unseren Tips&Tricks-Teil hinaus Hilfestellungen zu geben. Wir haben keine Tips-Hotline, weder schriftlich, noch per E-Mail, per Fax oder Telefon.
Wir bitten um Ihr Verständnis.



Pure Prozessor Power

Ich besitze einen Compaq Presario 7170 mit einem 90-MHz-Pentium. Laut Hersteller ist nur eine Aufrüstung bis P100 möglich, davon wird aber wegen zu geringer Leistungssteigerung abgeraten. Da kam mir Euer Prozessor-Test in Ausgabe 5/96 gerade recht. Ihr habt den größten Leistungsunterschied zwischen dem P90 und P100 festgestellt. Was stimmt denn nun wirklich? *(Gernot Übelacker)*

Wir bleiben bei unserer Aussage: Der zehn Prozent höhere Takt für den PCI-Bus und den Systembus eines P100 gegenüber P90 bringt mit Spielen deutliche Vorteile. Außerdem läßt sich der Presario mit den Pentium-Overdrive-Prozessoren von Intel auch bis 150 MHz aufrüsten. Dabei bleibt dann aber der Systemtakt gleich, die Geschwindigkeitssteigerung mit Spielen liegt so nur sehr knapp über einem 120-MHz-Pentium.

Versionswirrwarr mit Win32s

Ich habe ein Problem mit Kings Quest 7 und dem Editor von Warcraft 2. Bei beiden erscheint nach dem Start die Meldung »Win32s Error. One or more system components is of older version. Re-Install«. *(Christian Hohenbild)*

Auch mit der 32-Bit-Erweiterung für Windows 3.x hat Microsoft über die Jahre ein reines Versionschaos geschaffen. Die einzige Abhilfe ist, vor dem Start jedes Programms die Win32s-Version zu installieren, die sich auch auf der CD des betreffenden Spiels befindet. Wer sichergehen möchte, kann vorher den Inhalt des Verzeichnisses »win32s« löschen. Mit einem Umstieg auf Windows 95 erledigen sich diese Probleme übrigens von selbst, da hier die 32-Bit-Schnittstelle Teil des Betriebssystems selbst ist.

Vier Fragen zu 3D

Nur um zu prüfen, ob ich alles richtig verstanden habe, einige Fragen zu den neuen 3D-Karten:

1.) Stimmt es, daß mir solch eine Karte keine Vorteile bringt, wenn das Spiel nicht extra für sie programmiert ist?

2.) Kann ich mit solch einer Karte auch weiterhin »normale« Spiele spielen oder benötige ich eine extra Grafikkarte dazu?

3.) Gibt es die Karten voraussichtlich nur als PCI-Bus-Version oder sind auch VL-Bus-Varianten geplant?

4.) Ist solch eine Karte eine preisgünstige Alternative für eine komplette Rechneraufrüstung? *(Christian Lederhofer)*

1.) Richtig. Universelle Spiele mit 3D-Beschleunigung für alle Karten gibt es erst mit den Direct3D-Treibern unter Windows 95.

2.) Ja, mit Ausnahme des 3D-Blasters, den wir in der letzten Ausgabe getestet haben.

3.) Leider sind außer dem 3D-Blaster alle neuen 3D-Karten nur als PCI-Varianten vorgesehen.

4.) Eine Alternative ist es dann, wenn auf der Karte auch nur die an sie angepaßten Spiele laufen sollen. Alles andere, was grundsätzlich Rechenpower benötigt oder die 3D-Karte umgeht, wie alle älteren Spiele, wird durch die 3D-Karte nicht schneller.

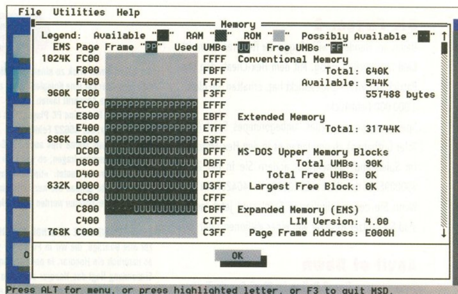
Mehr Platz für Treiber

Nachdem ich den EMM386 in der Datei »config.sys« mit dem Parameter »auto« versehen habe, steht zwar genügend EMS, aber nicht mehr genug gewöhnlicher Arbeitsspeicher zur Verfügung, weil der Computer angeblich keinen hohen Speicherbereich mehr hat und alle TSRs (Treiber, etc.) in den konventionellen Speicher lädt. *(Thomas Kistner)*

Und dieser Computer hat recht! Eigentlich ist EMM386.EXE nur als Treiber für Expanded Memory (EMS) gedacht. Daß er auch sogenannte »Upper Memory Blocks« (UMBs, oder auch »oberer Speicherbereich« genannt) zur Verfügung stellen kann, ist nur ein netter Nebeneffekt. Dennoch geht beides: Mit der Zeile

device=c:\dos\emm386.exe ram

stehen sowohl EMS wie auch UMBs zur Verfügung. Ein gut konfiguriertes System schafft damit bis zu 80 KByte UMBs, was für die meisten Treiber ausreichen dürfte. Beim Tunen des Systems kann das Programm MSD (ab DOS 6.0 oder Windows 3.1 im Verzeichnis des Betriebssystems) gute Dienste leisten, auch die DOS-Hilfe, aufgerufen mit dem Befehl »help«, gibt brauchbare Tips unter dem Stichwort »EMM386.EXE«.



Das Programm MSD leistet Hilfe beim Speichertuning. Hier wurden UMBs und EMS gleichzeitig eingerichtet.

TOTAL MANIA

Die Menschheit hatte
keine Zukunft...

bis heute.









pc cd rom

DOMARK

http://www.domark.com/



Wie wichtig ist Cache?

Ich besitze einen 486 DX4/100 mit 16MByte RAM, allerdings ohne Cache. Sehe ich mir nun die Frame-Rate bei Wing Commander 3 an, muß ich feststellen, daß diese noch unter der eines DX2/66 liegt. Auch ruckeln sich die Videos unter Windows oder DOS fast zu Tode. *(Niels-Peter Foeh)*

Solche Systeme heute noch zu verkaufen ist überhaupt nicht nett. Der fehlende Cache erspart dem Händler zirka 30 Mark und dem Kunden zirka 60 Prozent Rechenleistung – daher sind die Ergebnisse auch kein Wunder. Wenn in der Dokumentation des Motherboards die richtigen Chips aufgeführt sind, kann der Cache mit etwas Bastelgeschick nachgerüstet werden. Allerdings nur mit *genau* den dort angegebenen Bausteinen und Geschwindigkeiten.

Zu wenig XMS-Speicher?

Bei einigen Demos Eurer CD bekomme ich die Meldung (»zu wenig Extended Memory«), wenn ich das Spiel starten will. Passiert ist mir das mit »Manic Karts«, »Die Siedler 2« und ein paar anderen Programmen. Und das obwohl ich einen Pentium 75 mit 8 MByte Arbeitsspeicher habe. Liegt das vielleicht an der Systemkonfiguration unter MS-DOS (Config.sys)? *(Thorsten Kaufmann)*

Fast. Eines der wenigen Programme, die unter MS-DOS dauerhaft Extended Memory (XMS) verbrauchen, ist der Festplatten-Cache SmartDrive. Er wird meist automatisch in der Datei »autoexec.bat« geladen, die wichtigsten Parameter haben folgendes Format:

smartdrv 2048 1024

Damit wird festgelegt, daß 2 MByte unter DOS und 1 MByte unter Windows als Cache dienen. Diese 2 Megs bekommt kein Programm mehr zu sehen! Deshalb sollte der Wert für besonders speicherhungrige Spiele verringert werden – schon 512 KByte reichen für einen spürbaren Geschwindigkeitsvorteil aus, also:

smartdrv 512 0

Damit hat Windows keinen Cache mehr, aber für DOS-Spiele ist das auch nicht wichtig, und es spart noch zusätzlich DOS-Speicher.

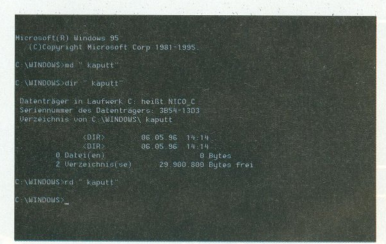
Yamaha-Sound unter DOS

Ich habe mir letzte Woche aufgrund diverser Tests das Wavetable-Modul DB-50XG von Yamaha gekauft. Leider stand weder im Handbuch noch in Eurem Test, wie man die Karte unter DOS dazu bringen kann, ins GM-Format zu wechseln. Wenn ich zum Beispiel »Magic Carpet 2« starte, werden vollkommen falsche Instrumente gespielt. *(Stefan Kainz)*

Um in den vollen Genuß der Wavetable-Sounds zu kommen, muß die Soundkarte, auf der das 50XG steckt, auf Hardware-Ebene kompatibel zu einem MIDI-Interface vom Typ MPU-401 sein. Außerdem muß jedem Spiel mitgeteilt werden, daß es ab jetzt die MIDI-Sounds über »General MIDI« erzeugen soll. Wird dabei noch nach einer Adresse gefragt, so ist meist die Angabe »330« richtig – hier liegt auch das originale MPU-401. Wo sich MIDI-Schnittstelle befindet, bestimmt das Setup-Programm der Soundkarte.

Seltsame Verzeichnisnamen

Mein Rechner hat mich, wahrscheinlich um seine Überlegenheit zu demonstrieren, hart auf die Probe gestellt. Er hat es zugelassen, ein Verzeichnis zu erstellen, dem ein Leerzeichen voransteht. Es kam weder eine Fehlermeldung noch hämisches Gelächter. Mir ist es allerdings nicht gelungen, das Verzeichnis aufzurufen (ach was?), noch es zu löschen (natürlich nicht!). Gibt es eine Möglichkeit, diesen fatalen Fehler rückgängig zu machen, ohne meine Festplatte neu formatieren zu müssen? Laßt mich bitte nicht dumm sterben! *(Kirstin Bliefnick)*



Mit Anführungszeichen kann man auch in Verzeichnisse mit seltsamen Namen wechseln.

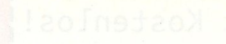
Würden wir doch nie tun, und diesem aufmüpfigen PC muß mal gezeigt werden, wer hier die Herrin im Haus ist. Also: Wenn Tools wie DCC (Shareware-Version auf unseren CDs) oder Norton Commander nicht zur Verfügung stehen, hilft nur noch Windows 95. Damit kann an der Eingabeaufforderung mit Anführungszeichen gearbeitet werden:

cd " kaputt "

wechselt in das Verzeichnis, mit dem Befehl »rd« kann es auch gelöscht werden. **(nie)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.
Unsere Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik Treff«
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Oder per E-Mail:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com – Bitte ohne Dateianhänge!

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Umschläge mit.





Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen. Oder per E-Mail an »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com«.

Wählen per E-Mail?

Ich fände es sehr praktisch, wenn Ihr das monatliche Leser-Votum auch per E-Mail empfangen könntet. Wäre das nicht möglich?

(Oliver Daniels)

Technisch wäre das kein Problem, nur in der Organisation steckt ein kleiner Haken: Da es fast den gleichen Aufwand macht, eine E-Mail einmal oder hundertmal zu schicken, würden einige Scherzkekse mit Mehrfach-Einsendungen die Wahl aus dem Takt bringen. Solange nur mit der Postkarte teilgenommen werden kann, gilt: Ein Heftkäufer hat eine Stimme pro Monat. Wir werden testweise eine elektronische Hitparade auf unserem Web-Server »www.pcplayer.de« erproben und bei guten Erfahrungen über eine Ausweitung auf E-Mail nachdenken.
Aus rechtlichen Gründen können wir per E-Mail weder Abo-Kündigungen noch Adreßänderungen von Abonnenten entgegennehmen; außerdem gilt auch bei Umfragen und Preisausschreiben, daß die Statistik und Gewinnchancen nicht durch Scherzbolde und Saboteure verzerrt werden sollen, also bleibt auch hier nur der Postweg.

Demo oder Shareware oder was?

Der Test sowie die Demo von »Speed Haste« im letzten Heft gibt mir Anlaß, mich mal über den Unterschied zwischen einer Demo und Shareware auszulassen, denn dieser ist, soweit ich das beurteilen kann, bei Speed Haste nicht vorhanden. Ich habe einen Wagen und zwei Kurse, die ich testfahren kann. Fünf weitere Autos sowie einige weitere Kurse sind nur im Originalprogramm enthalten, das ich im Handel oder beim Versand kaufen kann. Die Demos von »Bleifuss« und »Need For Speed« waren genauso aufgebaut, aber deswegen hat sie keiner als Shareware bezeichnet. Oder gibt es irgendeinen Unterschied, den ich übersehen haben sollte? **(Dirk Slodzinski)**

Speed Haste – ist es nun eine Shareware-Version oder einfach ein Spiele-Demo?

Tatsächlich ist der Unterschied rein akademisch geworden. Shareware sind in der Regel Programme, bei denen Sie die Vollversion nur direkt beim Autor kaufen können. Das Grundprinzip der Shareware ist, einen direkten Kontakt zwischen Programmierer und Benutzer herzustellen, so daß nicht andere Firmen, Distributoren und Händler »mitverdienen«. »Größere« Shareware-Spiele wie Duke Nukem 3D gibt es inzwischen aber auch als verpacktes Programm im Laden. Umgekehrt bezeichnet mancher Spielehersteller die Demo seines Produkts auch mal als Shareware (wie »Descent 2« von Interplay). Auch wir sind entsprechend verwirrt und halten uns meistens an die Angabe des Herstellers: Nennt er es Shareware, bezeichnen wir es auch so.

Bring on the Sting

Herr Lenhardt, ich schätze Sie sehr als Kritiker von Computerspielen, doch bei einem Satz aus Ihrem Artikel über Stings CD-ROM »All this time« lief es mir kalt den Rücken runter: *Vernachläßigbar: die Live-Aufnahme »Bring on the Night«.* Dieses Doppel CD-Album ist eine der besten Platten, die je das Innere eines CD-Players erblickt hat. Die Musiker, die ihr Können zu dieser Aufnahme beigetragen haben, sind allesamt Spitzenleute, Branford Marsalis (Saxophone), Omar Hakim (Drums) und Kenny Kirkland (Keyboard). Mag sein, das dieses Menü nicht unbedingt für den Durchschnitts-»Take Kelly That Family«-Hörer ist, jedoch unter dem Obertitel »Sting für Fortgeschrittene« mit Sicherheit seinen Platz finden dürfte. **(Dag Neudenberger)**

Jedem das seine – das Sting-Album ist sicherlich eine tolle Live-Platte (steht bei Boris auch vorne im Plattenschrank), aber wer es nicht ganz so jazzig mag, kommt mit dem »normalen« Studio-Sting deutlich besser zurecht. Die Ehre der Platte sei durch diesen Leserbrief gerettet. Und Heinrich hört weder Take Kelly, noch That Family. Ehrlich!

Wertungssystem: Pro + Contra

Als ich heute zum ersten Mal Eure Zeitschrift aufgeschlagen und darin rumgeblättert habe, fielen mir sofort die Neuerungen auf. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit kam ich mit dem neuen Bewertungssystem ganz gut zurecht. Besonders die Hardwareangaben und die Tatsache, daß die Wertung von jedem Redakteur direkt unter dem Test steht, haben mir sehr gut gefallen. Das Cover hat mich ebenso positiv überrascht. Und nun zu den schlechten Seiten. Mir gefällt das Stern-System nicht, da es nicht besonders gut dafür geeignet ist, feine Unterschiede hervorzuheben. So konnte man beim alten System minimale Unterschiede zwischen zwei Spielen erkennen, was beim Neuen nicht der Fall ist.

(Mimo Assassa)

Und eben diese so feinen Unterschiede zwischen 72 und 74 haben wir ja in Frage gestellt, denn jede Spielezeitschrift entscheidet hier anders. Um die Sterne aufzuwerten, gibt es den Test-Index, wo wir nochmal gezielt vergleichen und nach Qualität sortieren. Was im Index oben steht, ist besser und da die Seitenangabe gleich mit dabei ist, findet jeder sofort die von der ganzen Redaktion meistgeliebten Programme.

Kleinanzeigen

Biete Hardware

Wir vermieten: 3-D VR-Helm (VFX 1) u.v.m. Fa. Krieger
Tel. 09 51/50 96 79 G

Biete Software

ACHTUNG WARCRAFT 2-FANS! Große Szenario-Sammlung mit Beschreibung gegen 15,– DM in bar oder Scheck incl. Versand. Stephan Schmahl, Gertrud-von-le-Fort-Str. 38, 93051 Regensburg

Biete Spiele

PC-Spiele, superpreiswert!
H. Dietrich
Stegerwaldstraße 57 12277 Berlin
Telefon: 0 30/7 21 19 18

Verschiedenes

Mulimedia CD-ROM's zu Sonderpreisen.
Preisliste anfordern unter Tel. 06 11/1 86 05 74
Fax 1 86 05 76 G

Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen.

Anzeigenschluß für die nächsterreichbare Ausgabe (Heft 8 v. 10.7.96) ist am 12.6.96

Bei Fragen zu Kleinanzeigen wenden Sie sich bitte an

Edith Hufnagel
Tel.: 089/9 91 15-364; Fax: 089/9 91 15-377



Wir niht bewehrten Ubersatzung in Notes

Also so etwas habe ich wirklich schon seit langem nicht mehr gesehen. Civilization 2 ist gemeint und hier insbesondere die deutsche Übersetzung. Stilblüten wie »Unsere Truppen haben Pyramiden eingefangen!« oder »Römer festnehmen Karthago!« sind ja vielleicht noch lustig. Da sich derartiges jedoch durch das ganze Programm zieht, leidet der Spielspaß doch ganz gewaltig. Da hätte ich lieber die englische Version gehabt, aber die bekommt man nicht, wenn eine deutsche auf dem Markt ist. Erstaunlich finde ich aber auch, daß Ihr einem solchen Programm den tollen »Platin Player« verleiht, ohne auf solche Patzer auch nur im geringsten einzugehen, geschweige denn, es in die Wertung einzubeziehen. Na ja, es ist wohl alles nicht mehr so wie es sein sollte ...

(Gregor Loos)

Zwar ist im Test von Civilization 2 die schlechte Übersetzung nur kurz erwähnt, der neue Wertungskasten sprich aber eine deutliche Sprache: »Schlecht« steht da beim Thema Übersetzung. Die neu upgedateten Versionen von Civilization 2 lassen sich in mehreren Sprachen spielen und auch unser Testmuster war nicht rein deutsch, sondern auf Wunsch auch englisch.
Ob solche Macken eine Abwertung vom Platin Player rechtfertigen, ist sicher ein heißer Diskussionspunkt. Wir haben uns dagegen entschieden, weil auch die Sprache das geniale Spieldesign in unseren Augen nicht kaputt machen kann und, wie gesagt, Englisch optional einzuschalten ist.

Und wenn man's genau nimmt ...

Auch wenn ich nur teilweise mit Eurem Bericht über PGA European Tour in PC Player 5/96 übereinstimme, so teile ich doch Eure Kritik am Preis, der mangelnden Innovation und besonders an den schlecht digitalisierten Professionals. Als Mitglied des GC Gut Kaden (HCP 22) kann ich Euch aber sagen, daß das Kurs-Layout gut getroffen ist und die einzelnen Löcher recht realistisch wirken. Ungenau sind einzelne Entfernungen, so beispielsweise gleich am ersten Loch der Abstand zwischen Dogleg-Punkt und Grün, oder auf der 4. Bahn die Drive-länge über den rechten Fairwaybunker. Absolut unverzeihlich ist das Fehlen unseres Gutshauses im Hintergrund des 9. Grüns. Auch vermisse ich den typischen Griff von Bernhard Langer bei kurzen Putts.

(Kay Friedrichs)

Danke für die wirklich genaue Analyse – leider genehmigt unser Geschäftsführer immer noch keine Anreise und Platzrunde zum Realitätscheck aktueller Golf-Software ...

Diese Werbung will ich nicht!

Ich weiß, daß Zeitschriftenverlage auf Anzeigen angewiesen sind, aber diese Anzeige mit den Dynamit behangenen Frauen und dem Countdown, der mit einer Explosion endet, schlägt dem Faß den Boden aus. So etwas menschenverachtendes habe ich bisher noch in keiner Zeitschrift gesehen und bin enttäuscht, diesen sadistischen Schrott in der PC Player zu finden!

(Oliver Coleman)

Die Redaktion hat keinerlei Einfluß auf die Motive der Anzeigenkunden. Wir verkaufen lediglich die »Fläche« im Heft. Was im einzelnen in der Anzeige steht, ist ganz alleine Sache der Firma, welche die Werbefläche gekauft hat. Beschwerden unserer Leser leiten wir dementsprechend, so wie im konkreten Fall der genannten Anzeige, an die Firmen weiter.

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse

DMV VERLAG
Redaktion PC Player
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

Inserentenverzeichnis

Inserent	Seite	Inserent	Seite	Inserent	Seite
Althoff Computerspiele	189	Hewlett Packard	133, 135	PC FUN GmbH	123
Arctic Soft	117	Highway to Hell	181	Pearl Agency	Beihefter 53–68, 137–152
ASCON	39	Hint Shop	189	Philip Morris GmbH	19, 201
Bacardi GmbH	173	Ikarion Software GmbH	179	PlayCom	37
Bachler Computer	169	Jet Stream	111	Skopinski Software	189
Bomico	8/9, 12/13, 45, 107, 113, 121	Joysoft	47	SOFTSALE Versand	73
Call	85	KaroSoft	81	Software Company	109
CDV Software	185	Konami Deutschland	89, 91, 93, 95, 97, 99	Software Corner	35
CIC Interactive	155	Koronasoft GmbH	161	Sony Electronic Publ.	75/77
CompuServe GmbH		Kremer Axel	197	Soundware Audio Team	115
CPS Heidak	167	KröGer	197	SPEA Software AG	129
Cross Computersysteme	175	L&L Telco	159	Test'n Take	163
Delius Klasing Verlag	197	Langnese Iglo GmbH	125	Topware CD-Service	202
DHD Der Heiße Draht	117	Leisuresoft Vertrieb	119	Versand 99	43
DMV Verlag	195, Beihefter 101–104	Magic Entertainment	157	Volksbanken/Raiffeisenbanken	165
Domark Software Ltd.	193	Media Point Vertrieb	22/23	Wial Versand Service	187
Electronic Arts	21, 28/29	Media World	189	Zyx Music GmbH	123
Elsa	17	Media World GmbH	49		
Fantasy Productions	33	Micro Fun	117		
FUNSOFT	4	Multi Media Soft	189	Teilbeilagen:	
Game It!	105	Mystic Computer Parts	81	1&1 Direkt Informationstechnik;	
Groß Electronic	157	OKAY Soft	159	directMedia	



DER KEEPER KANN KOMMEN

Mehrmals angekündigt, noch öfter verschoben: »Dungeon Keeper« von Bullfrog steht nach kompletter Generalüberholung ein weiteres Mal in den Startlöchern. Für den nächsten Monat ist sich das Bullfrog-Team absolut sicher, eine Testversion bei uns abliefern zu können. Wir halten die Seiten frei, um Ihnen das unterirdische Bauabenteuer besonders ausführlich präsentieren zu können. Für die Strategie-Fans wird die endgültige Version von »War College« genau unter die Lupe genommen – kann die Militärsimulation mit aktuellen Trends im Markt mithalten?



Klappt's im Juli? Warten auf Dungeon Keeper ...

SCHNELL, BUNT UND GAR NICHT HARDWAREHUNGRIG



Flotte Sause mit World Rally Fever

Oha, sagte unser Testteam, als einen Tag vor Druckbeginn noch das fertige »World Rally Fever« in unserem Briefkasten lag. Das unkomplizierte Rennspiel von Team 17 konnte spontan mit extrem schneller Grafik begeistern. Dagegen tritt die deutsche Produktion »Battle Race« an, die sowohl als reine Software wie auch als Kombi-Version für 3D-Grafikkarten getestet wird. Und wenn alles klappt, unterziehen wir die generalüberholte Version von »Formula One Grand Prix« einem endgültigen Boxencheck.

VORHANG AUF FÜR DIE MUPPETS!

Wenn sich Ihr PC nicht mit »Intel Inside« sondern mit »Muppets inside« meldet, ist Vorsicht geboten. Das erste CD-ROM mit Kermit, Piggy und Co. legte jedenfalls schon Redakteurs-Arbeitsplätze lahm. Eine gelungene Kombination aus kleinen Spieleinlagen und dem Besten aus der »Muppets Show« sorgt für so manchen Schenkelklopfer. Und im Bereich »Bizarre Anwendung« geht es diesmal um eine Software, die sich wirklich gewaschen hat.



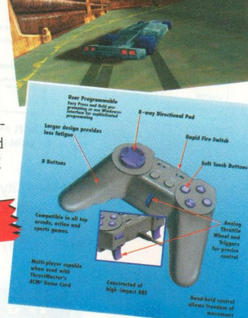
Alle Muppets sind schon da ...

HARDWARE-NEWS AUS ALLER WELT

Unser Messebericht von der E3 geht in die zweite Runde: Was gab es neues an Sound- und Grafikkarten, Joysticks und Gimmicks? Wir untersuchen unter anderem das innovative »Phazer Pad« von Thrustmaster und werfen einen genaueren Blick auf die für 1997 angekündigten MMX-Pentium-Prozessoren von Intel und die ersten, speziell für MMX designten Spiele.



Schnellere Hardware von der E3



PC PLAYER 8/96 erscheint am 10. Juli

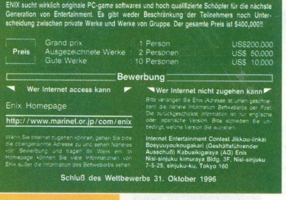
All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

Gewinnen Sie den Grand Prix!

Gleich mehrere Leser schickten uns diese Anzeige der japanischen Firma Enix Entertainment. Gesucht wird, ja, was eigentlich? Ein Spiel? Eine Webseite? Programmierer? Für »gute Werke« können Sie immerhin noch 10 000 Dollar bekommen. Da es keine »Beschränkung des Teilnehmers« gibt, darf jeder am »Bettweberb« teilnehmen ...



ENIX sucht wirklich originale PC-game softwares und hoch qualifizierte Schöpfer für die nächste Generation von Entertainment. Es gibt weder Beschränkung der Teilnehmers noch Unterscheidung zwischen private Werke und Werke von Gruppe. Der gesamte Preis ist $400,000!!

Preis			
	Grand prix	: 1 Person	US$200,000
	Ausgezeichnete Werke	: 2 Personen	US$ 50,000
	Gute Werke	: 10 Personen	US$ 10,000

Bewerbung

Wer Internet access kann

Enix Homepage

http://www.marinet.or.jp/com/enix

Wenn Sie Internet zugehen können, gehen Sie bitte die obengenannte Adresse zu und sehen Näheres von Bewerbung und tragen Ihr Werk ein. In Homepage können Sie viele Informationen von Enix außer die Information des Bettweberbs sehen.

Wer Internet nicht zugehen kann

Bitte verlangen Sie Enix (Adresse ist unten geschrieben) die nähere Information Bettweberbs per Post. Die zurückgeschickte Information ist nur englische oder japanische Version. Bitte schreiben Sie unbedingt, welche Version Sie wünschen.

Internet Entertainment Contest Jikkou-Iinkai
Bosyuuyoukougakari (Geshäftsführender Ausschuß) Kabusikigaisya (AG) Enix
Nisi-sinjuku kimuraya Bldg. 3F, Nisi-sinjuku 7-5-25, sinjuku-ku, Tokyo 160

Schluß des Wettbewerbs 31. Oktober 1996

Ob man für den Wettbewerb auch ein interaktives Wörterbuch einreichen darf?

Allein mit Amigo

Oft scheint es, daß solche Texte vom Pförtner der japanischen Firmenzentrale mit einem Deutsch-Wörterbuch von 1957 hastig in der Mittagspause zusammengeschrieben werden. Doch es muß nicht immer Asien sein – Peter Buse schickte uns die Registrierkarte für »Under a killing moon« von Access/U.S.Gold. Unter »Art Ihres Computers« lernen wir den »Aloni St« und den »Amigo« kennen. Die Frage nach einer »Klangkarte« kann man in Zen-Manier mit »Ja« oder »Nein« beantworten.

Wenn Sie nähere Informationen zu unseren Produkten wünschen, senden Sie bitte diese Karte ausgefüllt zurück an U. S. Gold Ltd.

VOLLST ÄNDIGER.NAME : ....
ANSCHRIFT :
POSTLEITZAHL :
GEBURTSDATUM : ....
(bitte zutreffendes Kästchen ankreuzen)

ART IHRES COMPUTERS
Aloni St
Amigo
IBM-kompatibel
Modell-Nr ....
PC und andere Modelle

PROZESSOR/LAUFWERK SYSTEM
__ 286 __ 326 __ CD ROM __ Sonstiges System

KLANGKARTE __ Ja __ Nein

MONITOR __ EGA __ VGA __ SVGA __ MCGA

ART DER STEUERUNG
Maus Steuerknüppel

SIND SIE IM BESITZ EINER SPIELKONSOLE/TRAGBAR ?
SEGA • MASTER __ • MEGA __ • GJG __
NINTENDO • N.E.S. __ • SNES __ • G.B. __

GEKAUFTES COMPUTERSPIEL ....

BEVORZUGTE ART VON COMPUTERSPIELEN
__ ACTION/ARKADE __ Strategie/RPG __ Graphisches Abenteuer
__ SIMULATION/SPORT __ FLUG __ SONSTIGE

ANZAHL VOM COMPUTERSPIELEN IN IHREM BESITZ
__ 0-2 __ 3.5 __ 6-10 __ 11-20 __ Mehr als 20

WO HABEN SIE VON DIESEM PRODUKT GEHÖRT ?
__ LADENAUSLAGE __ WERBUNG __ ZEITSCHRIFT
__ ARTIKEL __ MÜNDLICH

WELCHE ZEITSCHRIFTEN LESEN SIE ?
__ Amiga Format __ The One - Aig __ CD Amiga __ PC Review
__ PC Format __ Sonstige (Bitte angeben)

Die Zeitschrift »The One – Aig« haben wir bis heute nicht am Kiosk entdeckt.

Wir schließen mit den Worten des »Sim City 2000: Urban Renewal Kit«-Handbuchs: »Die Addildungen, die Sie heir sehen, auf english, ader das Spiel is auf deutsch.« (entdeckt von Oliver Ringenbach)

(ra)

Easy Internet, Mann!

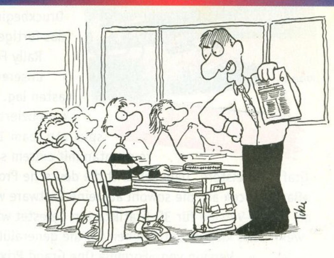
Frei ab 16 – ob der Anblick dieses Typen nichts für schwache Nerven ist?

Auf der Rückseite eines Internet-Lernvideos (an sich schon eine schrille Kombination) von BMG springt den nichtsahnenden Käufer das Bild eines leicht manischen, mehrfach gepierceten Alt-Punkers an. Was keiner weiß: Eigentlich sollte das Bild für eine Kampagne des Bundesgesundheitsministers benutzt werden. Unser Informant spielte uns den dazugehörigen Originaltext zu:

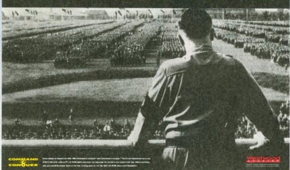
Der Bundesgesundheitsminister warnt:

- **Elektomagnetische Felder schaden Ihrer geistigen Gesundheit und können zu Haarausfall führen.**
- **Benutzen Sie zum Entmagnetisieren Ihres Monitors stets die dafür vorgesehene Taste, niemals die Ringe.**
- **Langes Mausklicken beim Internet-Surfen kann degenerative Handveränderungen verursachen.**

tikis MS-SpielDOSe



»Dein Hausaufsatz ist eine glatte 6, und wenn er noch so schön formatiert ist!«



Nein, dieses Foto zeigt nicht den Designer von »Command & Conquer« bei einer Rede zu den Fans des Programms.

A great feeling?

Der »Anton-Hynkel-Gedächtnispreis« geht in diesem Monat an die Werbeabteilung von Virgin U.K. In der Branchenzeitung CTW entdeckten wir diese Anzeige für »Command & Conquer«. Ob es wirklich so ein großes Gefühl ist, sei dahingestellt, eine gewisse Originalität muß man der sonst eher ins Geschmacklose abdriftenden Anzeige zugestehen.

Auch wenn, wie sich hier wieder zeigt, die Engländer im allgemeinen etwas lockerer mit der neueren Geschichte umgehen, wurden vorsorglich brisante Symbole wie das Hakenkreuz auf den Armbinden und Standarten entfernt.

BESORG´S DEINER MOUSE!

RAVELINE:
G·R·A·V·I·S
powered by UNICUM

FOR FREE!

Chesterfield Virtual Creative Party auf CD-ROM

Deine Mouse will Spaß!

Also besorg ihr den Kick!
Eine lange Nacht, ein abgefahrenes Ziel:
Dein Chesterfield-Plakat machen.
Das Zeug dazu findet Ihr auf Eurem Weg
durch die virtuelle Welt,
und der ist voller Überraschungen .

That's the game!

486/66PC oder 68030 Mac mit
CD-ROM-Laufwerk -
and then:

Enter the Chesterfield-World!

ORDER-HOTLINE: 01805/1060

Chesterfield
Die EG-Gesundheitsminister:
Rauchen gefährdet die Gesundheit

Teilnehmen kann jeder ab 18 Jahren. Abgabe, solange Vorrat reicht.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)


Der gnadenlose Wettlauf um die Führung hat begonnen
GIER MACHT INTRIGEN
INKLUSIVE MIKROPHON
TOTALLY VOICE ACTIVATED, TOTALLY INTERACTIVE.
EXCITING GAMES WITHIN A GAME
VOICE ACTIVATED ENVIRONMENTS
TRAVEL TO MULTIPLE SITES
Googol-Plex Ind.
AGENCY
Unverbindliche
49,95 DM
Preisempfehlung
VIRTUAL CORPORATION™
Virtual Corporation versetzt Sie in eine kaltblütige und rauhe Welt, in der nur die Starken überleben. In dieser, nicht allzu fernen Zukunft, realisieren neue Computertechnologien visionäre Dimensionen. Alles ist vernetzt.
Werden Sie Präsident von Pogodyne Systems, dem einflußreichsten und mächtigsten Internet-Giganten. Ein atemberaubendes Spiel um Macht und Erfolg beginnt!
Sie starten auf der untersten Stufe der Karriere-Leiter und kämpfen sich an die Konzernspitze vor. Aber, seien Sie wachsam, denn es ist ein harter Weg! Behaupten Sie sich gegen Intrigen, eingefahrene Strukturen und falsche Freundschaften. Spionage und ständige Überwachung sind eine permanente Bedrohung. Ziehen Sie geschickt an den Fäden, die sich bieten. Schließen Sie Allianzen in dieser virtuellen Welt, die Ihnen nach oben helfen. Aber Vorsicht: Niemand ist sicher und nichts ist wie es scheint! Ihr Schicksal hängt von Ihrem eigenen Geschick, Einfühlungsvermögen und dem nötigen Maß Skrupellosigkeit ab.
Microforum Virtual Corporation, das erste sprachgesteuerte Spiel für Windows®95 auf CD-ROM und komplett in deutsch. 32-Bit Power für ein beispielloses Echtzeit-Interaktions-Szenario.
Dank modernster Sprach-Technologie ist kein Sprachtraining erforderlich. Die Verständigung mit den Akteuren erfolgt einfach per mitgeliefertem Mikrofon (Tastatur optional).
Systemanforderungen: Windows®95, 486DX/50, 8 MB RAM, Maus, schnelle SVGA-Grafikkarte (640*480 256 Farben), Windows®95 unterstützte Soundkarte, DoubleSpeed CD-ROM Laufwerk.
Komplett in deutsch
Microforum®
ein echtes 32bit spiel für Windows®95
GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare®
Artwork: digital publishing
TopWare CD-Service AG · Markircher Str. 25 · 68229 Mannheim · Tel.: 0621-4805-0 · Fax: 0621-4805-200